http://www.oldgamesitalia.net/

THE GAMES machine

A - ATARI ST
PC & COMPATIBILI
COMPUTER A 16 BIT

INSERTO ZZAP!
PER COMMODORE 64

VOLANDO CON
LA MICROPROSE:
F15 STRIKE EAGLE III
HARRIER JUMP SET

ALIEN 3...
L'ALIENO RITORNA
SULL'AMIGA

Anno V Numero 49 - Gennaio 1993 - Lire 5.000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

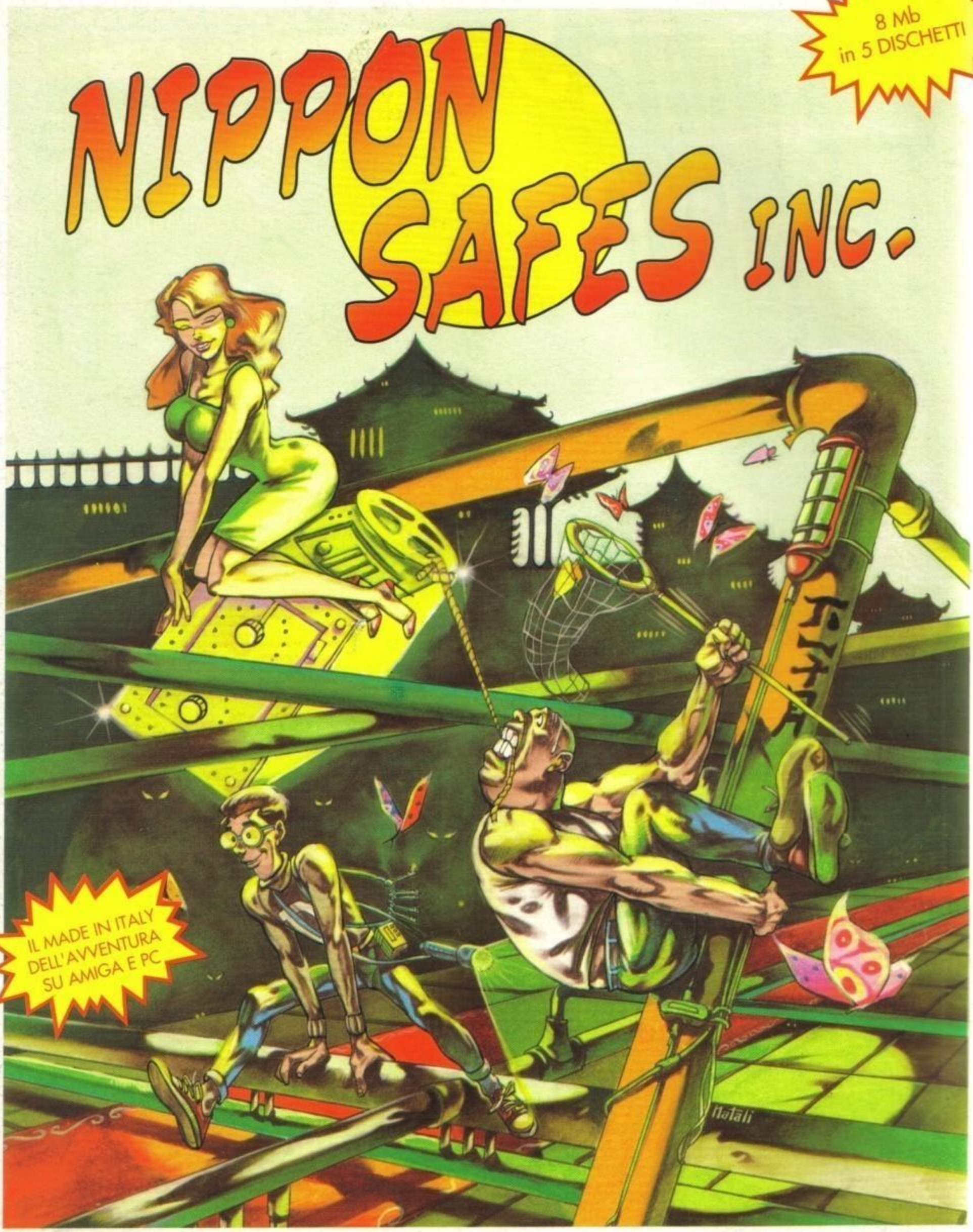
THE LEGACY
EREDITATE UN INCUBO
SUL VOSTRO PC

E' ARRIVATO STREET FIGHTER II!

XENIA
EDIZIONI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



TREND

Distributore esclusivo per l'Italia
TREND ITALIA s.r.l.
Tel. (010) 314110
Fax (010) 3629303

Lo troverete anche nei migliori negozi di elettrodomestici / Hi-Fi / TV

DYNABYTE

SOFTWARE HOUSE ITALIANA
- GENOVA ITALIA-

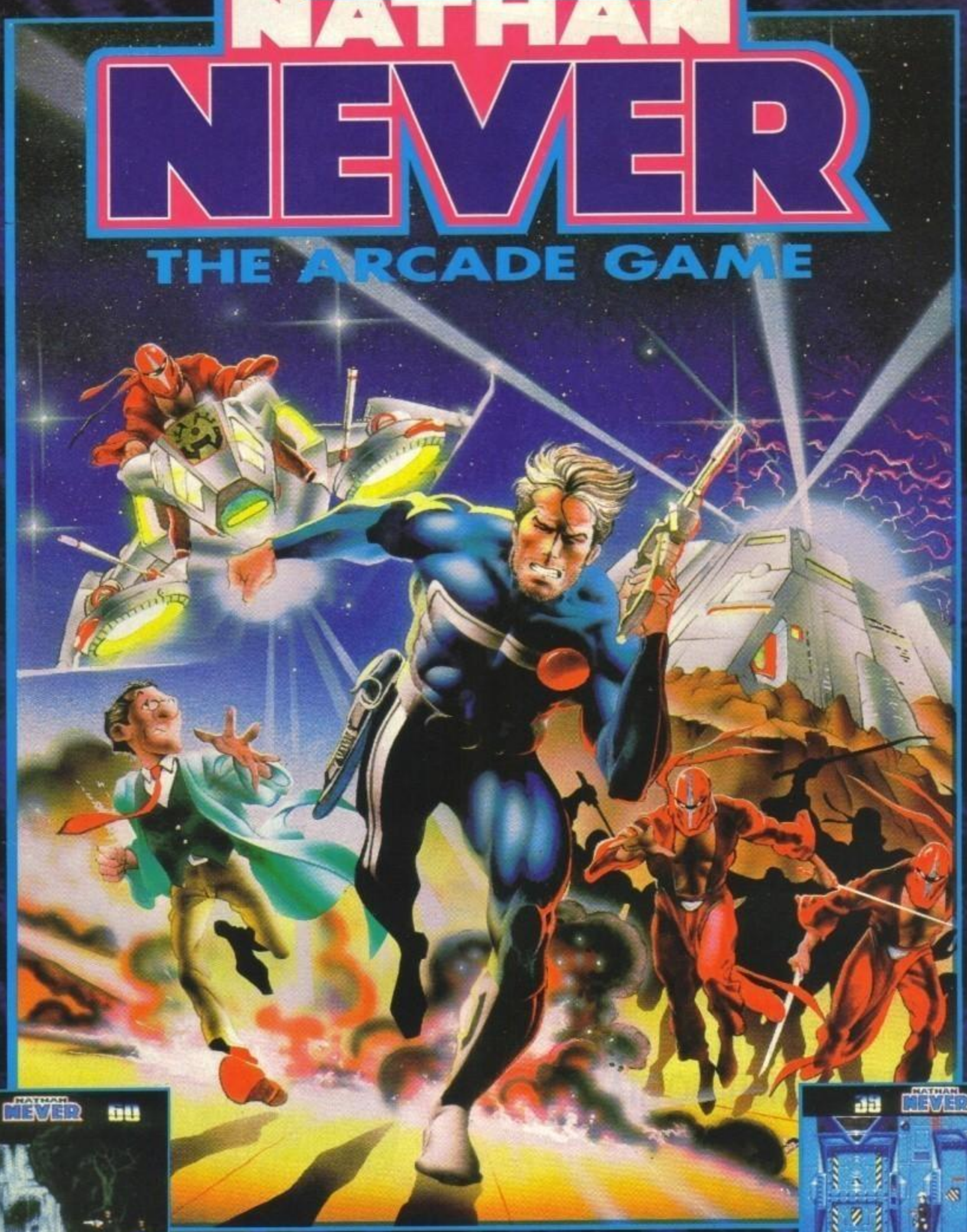
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EBBINGHAUS - ROMA

NATHAN NEVER

THE ARCADE GAME



NATHAN NEVER, Agente Speciale Alfa, è impegnato nella sua battaglia più difficile: sabotare la base fortificata sul mare da cui la Yakuza, potente mafia orientale, vuole condurre un micidiale attacco all'entroterra. La missione è più complicata del previsto per Nathan: Sigmund, il suo caro amico e collega, è tenuto prigioniero nella fortezza insieme ad altri scienziati rapiti e costretti a collaborare alla realizzazione del progetto criminale. Tempo limite: 48 ore... da adesso.

SOFTEL

via A. Salinas 51/B - 00178 - Roma

IN OMAGGIO
L'ALBO INEDITO
"GUERRA ALLA YAKUZA"

GENIAS

© 1992 - SERGIO BONELLI EDITORE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NON MANCARE!

DOPO IL GRANDISSIMO
SUCCESSO TELEVISIVO
RISCOSSO IN INGHILTERRA
ANCHE IN ITALIA

GAMES MASTER

LA TRASMISSIONE DI VIDEOGIOCHI:
SFIDE AL COMPUTER,
RECENSIONI,
TRUCCHI & CONSIGLI, NOVITÀ...

APPUNTAMENTO
PER 10 SETTIMANE
SU

TMC TELE MONTECARLO

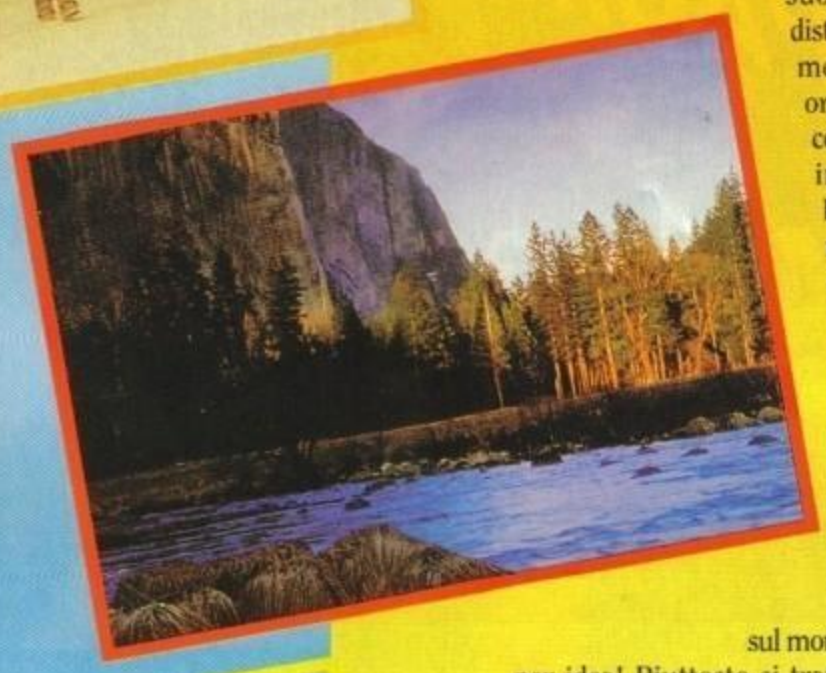
DA SABATO 28 NOVEMBRE
TRA LE 18:00 E LE 19:00
E IN REPLICA
LA DOMENICA ALLE 09:20

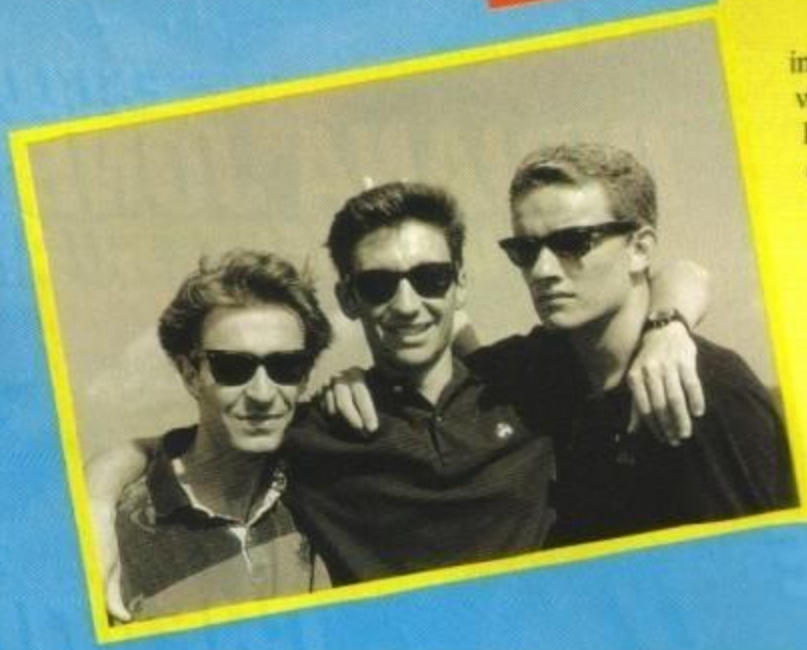
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Editoriale





L'ALLIEVO HA BATTUTO IL MAESTRO?

Quando ancora l'artigianato rappresentava il caposaldo dell'economia italiana capitava spesso che gli allievi riuscissero in qualche modo a superare i maestri. Malgrado infatti ci sia stata (e ci sia tutt'ora) la ferma intenzione di non svelare ai discepoli tutti i segreti del proprio lavoro, ve ne erano alcuni particolarmente acuti, intelligenti e creativi che, facendosi un baffo dei pochi insegnamenti dati dai maestri, riuscivano comunque a eccellere ne loro lavoro. Un po' così è stato per The Games Machine che, se pur nato dopo il suo maestro Zzap! è riuscito a distinguersi e vivere di luce propria: merito dei computer a 16 bit che ormai hanno ottenuto larghissimi consensi? Oppure merito del nostro intrepidissimo Massimo (Max) Reynaud che, spinto dalla sua vena narcisistica, si divide in quattro per riuscire a mettere insieme la "sua" rivista? Non lo so, e lascio a voi l'ardua sentenza; quello che però mi preme dirvi è che Zzap! "Il Maestro" non se ne è andato, ma si è infilato all'interno del discepolo per renderlo ancora più ricco e interessante: da oggi quindi su The Games Machine potrete leggere tutto sul mondo degli 8 bit. Regressione? Manco per idea! Piuttosto si tratta di un modo intelligente per informare voi studiosi dei videogame sulla realtà di tutto il mercato videoludico: 8 e 16 bit.

Da oggi, quindi, non solo nasce un nuovo anno segnato dall'allineamento con i Paesi della CEE, ma caratterizzato anche da una rivista di videogiochi ancora più completa, anche se, in verità, abbiamo tutti un po' il timore che attraverso le pagine delle nostre riviste riuscirete a sapere così tanto sul mondo dei videogiochi che presto aprirete anche voi una nuova testata! In questo caso, mi raccomando, non lasciateci senza lavoro!

Buon Anno, Stefano Gallarini

****CI SCUSIAMO CON LA BONELLI EDITORE E CON LA SIMULMONDO DI BOLOGNA PER L'OMISSIONE DEL COPYRIGHT BONELLI RELATIVO ALLA COPERTINA DI TEX DELLO SCORSO NUMERO, DOVUTA A UNA SPIACEVOLE DIMENTICANZA.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri Direttore **Esecutivo:** Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Massimo "Max" Reynaud **Assistente alla Redazione:** Marco Auletta **Redattori:** Alessandro Montoli, Alessandro Rossetto, Andrea Orchesi, Eloisa Scichilone, Emanuele Scichilone, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimiliano Pescatori, Marco Auletta, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Petrullo, William Baldaccini. **Segretaria di redazione:** Roberta Zampieri **Impaginazione elettronica e grafica:** Studio TRP - Cinisello Balsamo (MI). **Redazione:** Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78 - Videotel Mailbox: 221707460. **Fotolito:** LitoMilano, Brugherio (MI). **Stampatore:** Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI). **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69001255 - 69001277. **Distribuzione:** ME. PE. S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano Pubblicazione Mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 70%.

Abbonamento a 11 Numeri Lit. 50000. Arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale N. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CON DISCO DA 3 1/2

a sole L. 7000

GIA' DISPONIBILE IN EDICOLA

XENIA EDIZIONI

THE GAMES machine

32 PAGINE!

ACTION AMIGA

ECCEZIONALI DEMO GIOCABILI ORIGINALI

AMIGA 1200
TUTTA LA VERITA'

ESCLUSIVO:
INDIANA JONES IV
FINALMENTE SU AMIGA!

THE CHAOS ENGINE
TECNOLOGIA FUTURIBILE NELL'ERA VITTORIANA

CREATURES
CLYDE RADCLIFFE ALLA RISCOSSA!

RECENSITI PER VOI: INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS - A320 AIRBUS
NO SECOND PRIZE - COOL WORLD - BUSH BUCK - ALIEN BREED SPECIAL EDITION
RAVING MAD - SENSIBLE SOCCER 1.1 - 3D CONSTRUCTION KIT 2.0

Anno III Numero 13 - Gennaio 1993 - Lire 7000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

GATI 2 POSTER IN

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La guida completa alla valutazione dello staff di TGM

Amiga

Bla bla.

TECNICA
GIOCABILITÀ
INNOVAZIONE

GLOBALE 90%

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione (per altro abbastanza intuitiva) del metodo da noi utilizzato nel giudizio dei giochi recensiti.

All'interno del box più grande troverete un esauriente commento del recensore sui dati tecnici del gioco, mentre nel box più piccolo sono evidenziati con delle faccine i giudizi relativi a tre fattori fondamentali: TECNICA, GIOCABILITA' e INNOVAZIONE. Il primo di questi fattori vi dice quanto il computer in questione sia stata sfruttato e come. Il secondo vi indica invece se il gioco in questione è immediato e semplice da giocare, o se le istruzioni sono sufficientemente chiare. L'ultimo fattore, è molto importante, vi dice quanto questo gioco sia innovativo rispetto ai suoi predecessori. Un punteggio globale, infine (che varia fra il 10 e il 100 %), vi dà un giudizio finale su tutti i fattori del gioco. E, per finire, ecco a voi il significato delle quattro faccine che potreste trovare.
Buon divertimento.

- Indica un giudizio non soddisfacente
- Indica un giudizio positivo ma normale
- Indica un giudizio decisamente positivo
- Indica un giudizio particolarmente entusiasta

Indice

VOCI DI CORRIDOIO	8
PREVIEW	10
REVIEW	36
TIPS	67
UPDATE	121
BOARDGAMES	124
TALENT SCOUT	128
TGM MAIL	133

AMIGA

ALIEN 3	42
ALIEN BREED SP. ED.	121
COOL WORLD	75
DRAGON'S LAIR III	46
EXODUS	106
FLASHBACK	82
INDIANA JONES IV	121
JOE & MAC	54
KRUSTY'S FUN HOUSE	60
NO SECOND PRIZE	95
SENSIBLE SOCCER 1.1	121
STREET FIGHTER II	40
TEARAWAY THOMAS	97
TROLLS	64
WWF 2	98
ZYCONIX	93

PC

AN AMERICAN TALE	109
ANCIENT ART OF.	114
CAR & DRIVER	48
CASTLES II	105
COMANCHE	58
CONTRAPTIONS	76
COOL WORLD	75
DRAGON'S LAIR III	46
DUNE II	86
F-15 III	44
F1 GRAND PRIX	118
FRONT PAGE FOOTBALL	102
HARRIER ATTACK	90
HARRIER JUMP SET	52
INSPECTOR GADGET	111
JOE & MAC	54
SIM LIFE	80
STAR CONTROL II	84
TASK FORCE	112
THE LEGACY	36
TRIVIAL PURSUIT	89
TROLLS	64
WWF 2	98
ZYCONIX	93

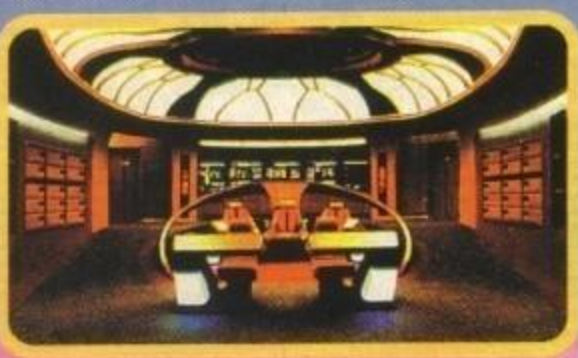
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Voci di c

STAR TREK SI TELETRASPORTA SULL'AMIGA...

Visto il grande successo della versione PC, l'Interplay sta per ultimare la conversione su Amiga della sua eccellente avventura spaziale ispirata al capitano Kirk e compagni, la data di uscita è data per imminente.



... MA L'ENTERPRISE RIPRENDE IL SUO VIAGGIO

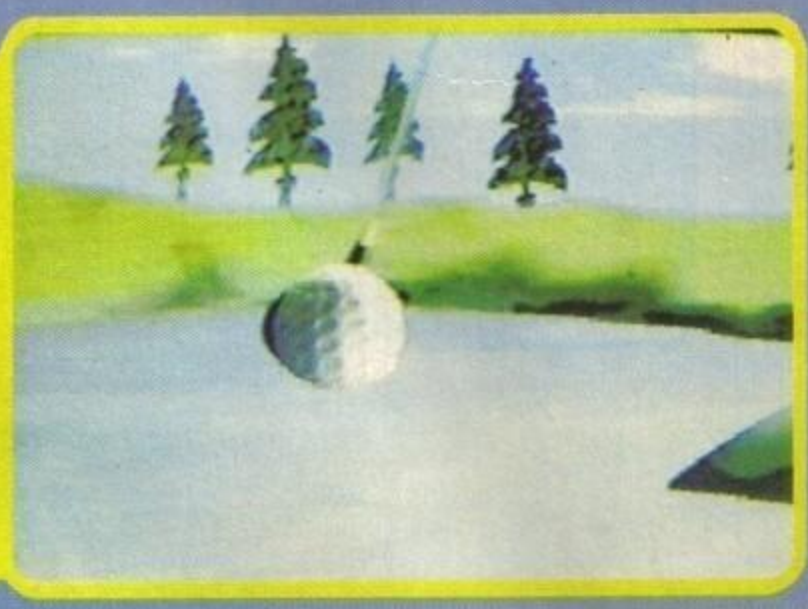
Sarà infatti la Spectrum Holobyte, autrice di Falcon 3.0, a realizzarne una nuova e sensazionale versione per PC. Se tutto va bene il gioco dovrebbe essere presentato al prossimo CES di Las Vegas (e, se tutto va bene, dovremmo esserci anche noi...).

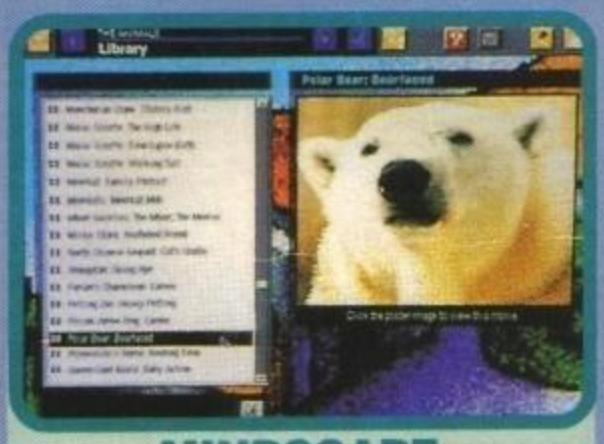
DA NEVER IN POI

Marco Genevesi ed Emanuele Viola... Noti al pubblico per aver programmato l'ottimo Nathan Never. Sul prossimo numero le prime schermate della loro nuova realizzazione: un simulatore motociclistico.

L'OCEAN VA IN BUCA

L'annunciato simulatore golfistico è stato rimandato a data ancora da destinarsi, ma quest'immagine lascia indubbiamente ben sperare.





MINDSCAPE ZOOLOGICA

Proprio all'ultimo momento c'è arrivato in redazione un interessantissimo CD-Rom chiamato The Animals e realizzato in collaborazione con lo Zoo di San Diego.

LA MICROPROSE IN VOLO SULL'AMIGA

A-117 Nighthawk, Atac e B-17. Tutti e tre questi eccellenti simulatori già disponibili per PC dovrebbero fare la loro comparsa anche sulla macchina della Commodore. Se ne parlerà nei primi mesi di questo 1993.

OCCHIO PER OCCHIO

Era nell'aria, ma ormai è ufficiale, Eye Of The Beholder 3 è già in fase avanzata di programmazione! Per il momento si sa solo che non se ne stanno occupando agli Westwood Studiuous (autori dei due precedenti episodi e dei recenti Kyrandia e Dune II, quest'ultimo recensito in questo numero), attendetevi una più approfondita preview quanto prima.

SEMPRE PIU' SEXY...

Dopo l'annuncio comparso sul numero scorso ecco una prima immagine del gioco...

http://www.oldgamesitalia.net/

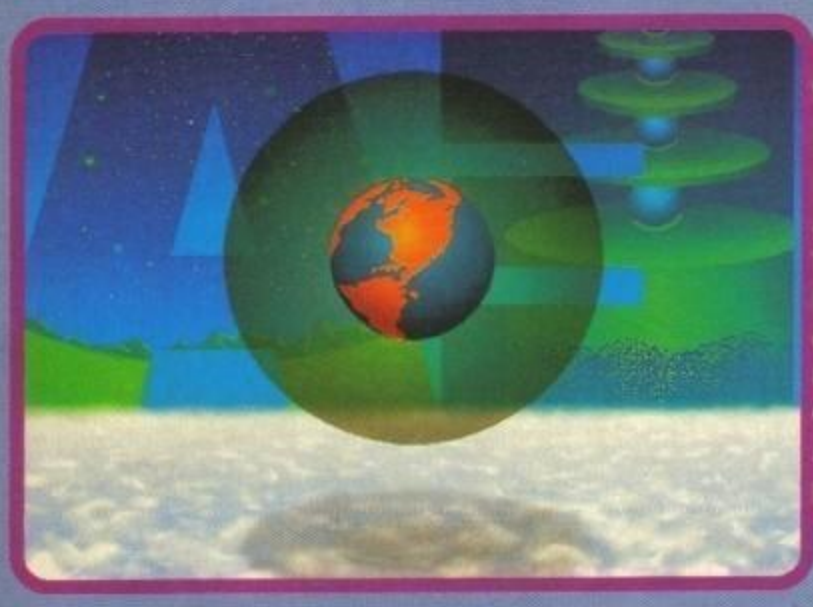
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

orridoio

TUTTI IN CORE...

Oltre a Chuck Rock II, del quale ci siamo occupati sullo scorso numero, altri due eclatanti seguiti vedranno la luce quest'anno: Thunderhawk e Heimdall.



COLORATAMENT E DELUXE PAINT

Si chiama Deluxe Paint IV AGA, ed è una nuova versione del celeberrimo programma studiato appositamente per sfruttare al meglio i nuovi chipset montati sugli Amiga 1200 e 4000. Siete pronti per i 262000 colori?

HO RI-PERSO L'AEREO

Il bambino più odioso dell'universo è pronto per tornare sui vostri monitor... Home Alone 2 dovrebbe essere disponibile molto presto.

IL RITORNO DEL PRINCIPE...

Prevista per il prossimo Marzo uno dei seguiti più attesi di tutti i tempi: Prince Of Persia 2! Il programmatore del successone originale, Jordan Mechner, potrebbe comparire presto su queste nostre pagine...

OCEAN JURASSICA

In attesa del film di Spielberg, e dopo aver letto lo splendido libro di Crichton, la Ocean ha già una nuova licenza da sventolare ai quattro venti.

TERMINATOR II

Anche in questo caso la notizia dovrebbe essere ufficiale. Il brutale coin-op della Williams dovrebbe essere presto convertito dall'Acclaim, cercheremo d'essere più precisi in uno dei prossimi numeri.

POPULOUS II ANCHE PER PC!

Ormai dovrebbe essere solo questione di tempo... Poco tempo. Per quanto riguarda invece Syndacate avremmo dovuto avere una succosa intervista con i Bullfrog proprio su questo numero, sfumata all'ultimo secondo per un problema con le schermate, sarà per il mese prossimo.

CHAOS MALEDETTO!

No, non ha niente a che vedere con la consueta confusione che domina qui in redazione... Mi sarebbe piaciuto potervi proporre la recensione, ma ho dovuto, mio malgrado, rassegnarmi (accordi che esulano le mie comunque sovrumane qualità di caporedattore). Fa niente, sarà per il prossimo (numero).

PRENDI WING PAGHI ULTIMA!

Effettivamente come titolo non è il massimo (avete presente "prendi 3 paghi 2"...). In ogni caso ecco una prima, clamorosa immagine per due dei più attesi titoli di questo 1993: Privateer (Wing Commander III) e Ultima Underworld II. Anche in questo caso da Las Vegas dovremmo tornare con un sacco di notizie in più... Ennesimo ritardo, invece, per Strike Commander, che potrebbe non essere pubblicato prima di Marzo.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

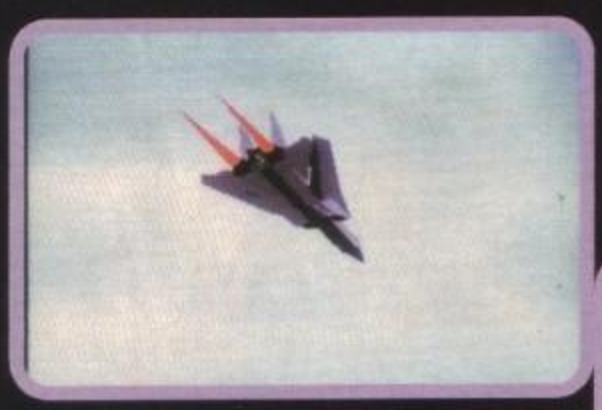
http://www.oldgamesitalia.net/

PSYGNOSIS

Ecco a voi una breve rassegna sui prossimi titoli Psygnosis...

I QUATTRO DELL'AVE MARIA

Secondo voi cosa significa C.A.P.? Codice di Avviamento Postale? No! Avete proprio sbagliato, C.A.P. sta per Combat Air Patrol, ed è il nuovo simulatore di volo della Psygnosis (Oh No! Un altro!).



Questo nuovo gioco promette grandi cose (almeno sulla carta) che però viste in un'ottica particolare (la mia), non sembrano poi offrire grosse novità; il demo che ho potuto visionare non mi è infatti sembrato nulla di particolarmente eccitante, i poligoni che compongono tutti gli oggetti presenti nel programma mi sono decisamente scarni e, nonostante il comunicato stampa parli di grande velocità, non ho potuto notare nulla che raggiungesse le prestazioni del mitico EPIC (attualmente il videogioco con i poligoni più veloci mai apparsi su Amiga).

Sull'Amiga 1200 il discorso cambiava decisamente (per ciò che concerne la velocità), ma comunque il tutto convince ancora poco. E' in ogni caso ancora presto per poter valutare il programma (ripeto, quello che ho potuto vedere e provare era semplicemente un demo giocabile) che alla fin fine potrebbe risultare più che buono.

Tra le varie scelte di gioco potrete decidere se affrontare un'intera campagna di guerra, oppure volare un'unica missione in modo da impratichirvi con i comandi (che per adesso non sono molti); il vostro compito principale sarà quello di intercettare e blastare bersagli aerei, terrestri etc., naturalmente vi verrà fornito un armamentario (arsenale, ndMax) che includerà missili, razzi e bombe a guida laser... Tra le altre cose potrete anche scegliere di volare in formazione (deciderete voi il tipo), di effettuare missioni notturne e di sollazzarvi tramite le varie visuali esterne.

Se poi siete come me e odiate decollare (e sopratutto atterrare) dalle porta aerei, potrete scegliere di partire da una pista o, meglio ancora, direttamente a 10000 piedi d'altezza; a quando tutto ciò? Quando si ha a che fare con la casa di Liverpool non vale più la pena sbilanciarsi in assai poco attendibili previsioni (vi dico solo che sulla press-release c'è scritto Novembre, come data d'uscita...) .

Sempre rimanendo in tema di simulazioni ecco che la Psygnosis si prepara a lanciare sul mercato il tanto atteso seguito di Armour-Geddon, molto originalmente chiamato indovinate un po' come? Esatto! Armour Geddon II.

Che cosa dirvi su questo gioco? Prima di tutto che molta attenzione è stata convogliata nella realizzazione della grafica poligonale, che promette d'essere la più veloce e complessa mai vista su Amiga (non so perché, ma questa frase non mi è nuova).

Tra le innovazioni grafiche che tro-

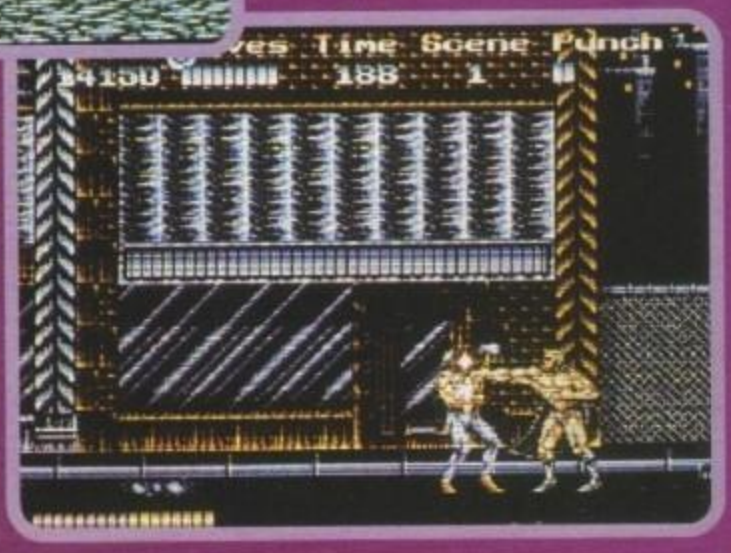
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

veremo vi saranno poligoni trasparenti, sfere, ellissi e addirittura una nuova tecnica che userà il Blitter per disegnare grafica texture-mapping, che è in pratica quella tecnica che permette di dare a un poligono l'aspetto di un particolare materiale.
Armour Geddon II si propone come un simulatore arcade d'alto livello, con una giocabilità eccezionale e sopratutto con una profondità al di sopra di qualsiasi altro gioco del genere.
Una cosa che effettivamente mi auguro è che questo gioco riesca a essere molto più intuitivo e semplice del precedente Armour-Geddon, che spesso e volentieri mi metteva in condizioni a dir poco fantozziane, in cui, nel vano tentativo di guidare 6 mezzi contemporaneamente, andavo totalmente in palla.
So già cosa mi volete chiedere, "quando diavolo uscirà?". Guardate, anche in questo caso sul comunicato stampa compariva la scritta "november", ma visto che tutt'oggi (13 dicembre) non si è visto ancora un tubo di niente, immagino che prima della fine del mese non se ne saprà nulla.
E ora passiamo a qualcosa di completamente diverso, ovvero un nuovo ed incredibile simulat... Ok, ok, scherzavo, il nome del nuovo programma è Super-Hero ed è un rullakartoni mica da ridere.
Dietro a questo giochicchio stanno comunque quei disgraziati (non li hanno ancora chiusi in galera per truffa videoludica?) della, squillino le trombe e rullino i tamburi, Tiertex!!!
Comunque la speranza e l'ultima a morire, e chissà che la Tiertex non riesca, almeno questa volta, a realizzare qualcosa di realmente competitivo; comincio col dirvi che nel gioco voi impersonificate una specie di super eroe tipo quello sfigatone di Superman (che, come tutti dovreste sapere e recentemente deceduto... meno male, non se ne poteva più!)(guarda che è già resuscitato...), che avrà il compito di far fuori il solito brutalone, che questa risponde al nome di King's of Crime.
Al contrario di altri beat'em'up questo Super-Hero vi permette di fare cose mai viste; il vostro personaggio principale infatti troverà sparsi per i sei livelli di gioco delle particolari formule genetiche che una volta mescolate (un bel coktail agli estrogeni ti da un vigore...) vi daranno particolari poteri.
La grafica vista nelle micro-diapositive non era particolarmente eccellente, ma in fin dei conti è la giocabilità che conta e questo programma sembra averne da vendere; scrolling multidirezionale, un sacco di mosse, nemici intelligenti e mostri di metà e fine livello sembrano gli elementi per un mix grandioso.
Anche per Super-Hero la data di uscita è molto ambigua, si parlava di Ottobre, ma visto come stanno andando le cose è probabile che vedrà la luce nei primi mesi del '93.
Non vi basta ancora? Volete sapere altre notizie? Uffa, siete proprio incontentabili!
Vabbè, siamo a Natale (anche se quando leggerete questo articolo il Natale sarà purtroppo già passato) e tutti sono più buoni, quindi puppatevi un richiamo all'anteprima di Creepers pubblicata sullo scorso numero.
Se siete tra quelli che tutti i fine settimana di tutti i benedetti giorni dell'anno li passano in riva ad un fiume a pescare trucidando quei poveri vermicelli allora questo gioco fa per voi.
In pratica Creepers e uno di quei giochi tipo Lemmings (di cui la Psygnosis ci sta facendo agoniare in modo assurdo il seguito) in cui dovrete portare in salvo una serie di vermiciattoli che faranno di tutto per complicarvi l'esistenza.
In tutto troverete ben 80 livelli fondi-cervello, una grafica da ben 256 colori (VGA of course) e una musichetta niente male che naturalmente sarà di genere natalizio.
Il demo che ho visionato non era proprio bellissimo e in ogni caso non reggeva il confronto con l'ultra-mitico Lemmings, il che potrebbe non poco condizionare il successo di questo gioco; insomma la giocabilità non era ancora perfetta e la grafica avrebbe bisogno di alcune modifiche, ma confidiamo nell'estrema cura che la Psygnosis dedica da sempre ai suoi prodotti. Se volete divertirvi con Creepers e con i suoi vermi aspettate la fine di gennaio (speriamo!), naturalmente sia nel formato PC che quello Amiga.
Bye, bye ci vediamo alla prossima. Mirko Marangon

PS Mi informano proprio adesso dalla regia che Second Samurai (il nuovo gioco della Vivid Image di cui ci siamo occupati qualche numero fa), dovrebbe essere distribuito dalla Psygnosis. Buono a sapersi...



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CORRI IN EDICOLA

SE HAI UN PC TROVERAI LA RIVISTA CHE FA PER TE A SOLE **L. 9.900**

con Dischetto da 3 1/2

Tutto su:

GAMES

NEWS

SOFTWARE

HARDWARE

UTILITIES

BELLAFANTE DESIGN STUDIO-MILANO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CAPTIVISSIMO!!

Lo so, lo so, un titolo più squallido non lo si poteva trovare neanche a piangere in giapponese antico, ma io sono fantascienza non scienza...

Bene, bene, quello che vedete poche righe più sotto è una bella intervistona che Antony Crowther ha gentilmente concesso al nostro, sempre agguerrito, caporedattore; naturalmente l'intervista è a proposito del loro nuovo e fenomenale gioco, Captive II (capito, ora, il titolo?).

MAX: Ciao Tony, parlaci un po' di te e di come hai intrapreso la tua carriera di programmatore...

TONY: Beh, programmo da 11 anni, sono sposato da cinque e ho una bambina di 3 anni (Sarah). Ho cominciato a programmare con uno Sharp ZX80K, successivamente sono passato a un Vic20 che ero solito usare per delle conversioni di adventure da BBC, ma il mio primo vero lavoro è stato Aztec Tomb su Commodore 64 per la Alligator (non ne sono sicuro, ma mi sembra quello, fantastico, con l'Azteco che correva visto di spalle in un nugulo di frecce avvelenate, ndMax), e qui conobbi Ross Goodley.

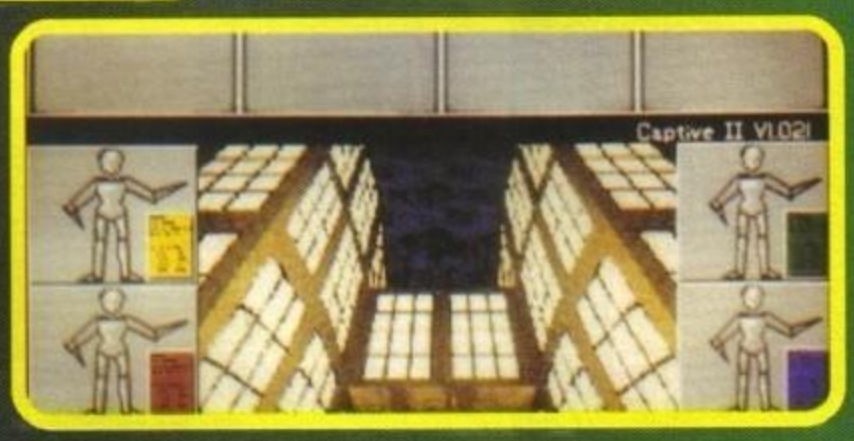
Dopo aver lavorato per la Alligator (per la quale ho realizzato anche Haunted House, Bug Blaster, Sono of Blagger...), qualcuno mi chiamò dalla neonata Gremlin Graphics, per la quale scrissi alcuni titoli fra i quali Potty Pigeon e l'acclamatissimo Monty Mole.

Successivamente ho lavorato per la Wizard, ancora l'Alligator, l'ArolaSoft e la Mirror Soft, realizzando fra gli altri anche Fernandez Must Die, Bombuzal su Commodore 64 (grandioso! NdBDM)(la versione Amiga l'ha scritta Ross), Zig Zag e Phobia (che tra l'altro è stato il mio primo progetto su Amiga).

Sono quindi passato alla Mindscape, dalla quale sono stati pubblicati tutti gli ultimi miei titoli: Captive, Captain Planet, Knightmare e l'imminente Captive II...

MAX: Ed è proprio qui che volevamo arrivare...

TONY: Lo sapevo! Ti dico subito che la versione PC verrà curata da Ross Goodley che oltre al codice, si occuperà anche della gestione delle routine tridimensionali. Saranno presenti 4096 missioni che verranno generate casualmente tramite degli algoritmi appositamente sviluppati (generatori di città, di missioni, etc.).



La grafica poligonale userà tecniche per il calcolo in tempo reale delle sorgenti luminose e vanterà animazioni spettacolari.

La versione Amiga vanterà ben 64 colori su schermo, mentre quella PC sfrutterà gli ormai scontatissimi 256 colori, non mancherà uno scrolling particolarmente fluido, la possibilità di alzare o abbassare la testa e un ottima visione dell'area di gioco (45°). Il rivoluzionario sistema di mappatura dei muri permette di disporre d'oltre 100 mega in un unico dischetto! Ovviamente la gestione del generatore è particolarmente delicata, necessitando di un minuto di tempo (su di un 68030) e di cinque minuti sui processori inferiori. Il motivo di una simile attesa è l'elevatissimo numero di calcoli: ogni piccolo segmento delle pareti sarà generato singolarmente... Bisogna vedere per poter capire.

MAX Captive è stato un grande successo, quali nuove caratteristiche avete inserito? In pratica si tratta del solito "seguito" oppure è un gioco completamente diverso?

TONY: Captive II è stato completamente riscritto e ridisegnato, presenta tante di quelle innovazioni che in pratica non ha più nulla a che fare con il suo "antenato".

MAX: Dungeon Master è stato, per molti anni, il parametro per tutti i giochi di esplorazione in soggettiva, recentemente programmi come Ultima Underworld e Legends of Valour hanno creato un nuovo standard, grazie all'introduzione dello scrolling e alla possibilità di potersi muovere liberamente a 360°... e Captive II?

TONY: I famigerati 360° sono, secondo il mio parere, un passo indietro per come è strutturato il processore dell'Amiga, il PC da questo punto di vista è un'altra cosa, e l'effetto grafico finale non è perfetto a causa del software scaling (in pratica la tecnica per ingrandire e rimpicciolire in tempo reale gli oggetti).

Captive II, invece, prende posizione rispetto ai concorrenti, compiendo un passo avanti, ma in un'altra direzione; mi aspetto di vedere dei cloni del mio gioco, con veri vettori 3D e con una perfetta animazione.

MAX: C'è per caso qualche cosa che avresti voluto inserire, ma hai dovuto eliminare per problemi di programmazione?

TONY: Tutto è stato un problema, ma, che ci crediate o meno, abbiamo risolto ogni cosa (eccetto gli sprite mappati in tempo reale). Il fatto è che molte tecniche che abbiamo implementato sono a tutti gli effetti delle novità assolute e quindi non eravamo nemmeno sicuri che sarebbe stato possibile realizzarle.

MAX: Adesso passiamo a qualcosa di diverso, cosa ne pensi della nuova Amiga 1200?

TONY: Suona bene, ma il Falcon è migliore... In ogni caso mi incuriosisce molto il 4000, magari con il 68060 al suo interno.

MAX: Una curiosità, quali sono i tuoi giochi preferiti di tutti i tempi?

TONY: Populous, Dungeon Master, Bombuzal, Bane of the Cosmic Forge, Bloodwitch.

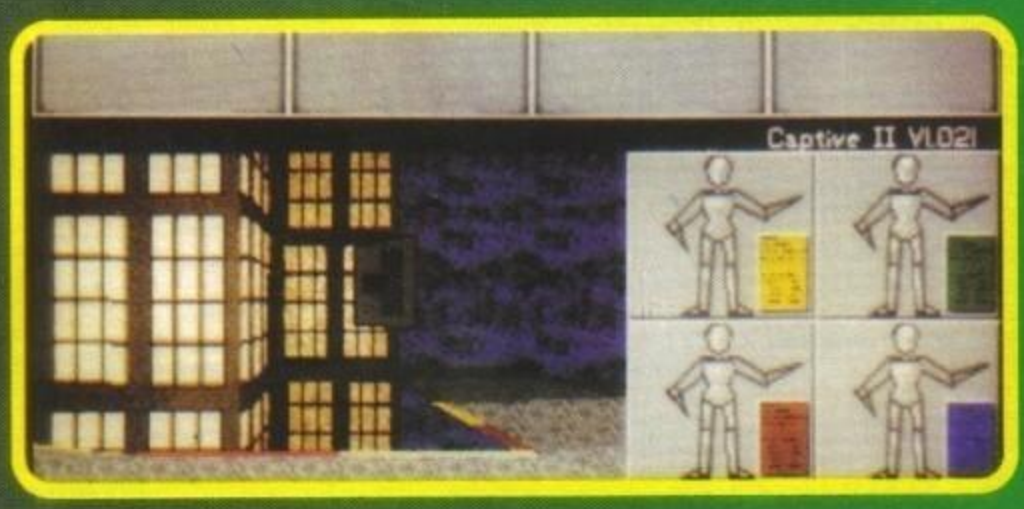
MAX: C'è qualche cosa che ti sarebbe piaciuto sentirti chiedere?

TONY: Niente che potresti pubblicare... Hehe.

MAX: Per finire, c'è qualche altro progetto che bolle in pentola? Captive 3?

TONY: Captive 2 è così diverso dal suo predecessore che C3 potrebbe anche vedere la luce prima di quanto possiate immaginare...

Traduz. Mirko Marangon



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO

MILANO Vendita telefonica, consegne in tutta Italia tel.02 /874580-874593.

MILANO negozio via San Prospero 1, MM1 Cordusio.

ROMA negozio via Degli Scipioni 109-111,Metro Ottaviano.

giochi da tavolo con miniature

catalogo completo gratuito 8 pagine

WARHAMMER 79900

e CONSOLE

D&D 2nd ed. 26500

giochi di ruolo catalogo completo gratuito 8 pagine

PERGIOCO

catalogo videogames completo gratuito 12 pagine

tutti i videogames Amiga PC
RPG GRAFICO

argomento	titolo	trad.	AMI	PC
1957 BACINO AMAZZONICO	AMAZON Guardians of Eden		....	119,90$
AVVENTURA:NELLA CINA ANNI '30	HEART OF CHINA		89,9	99,90$
AVVENTURA:IL SEGRETO DI ATLANTIDE	INDIANA JONES Fate of Atlantis	ITA	109,9	109,90$
CARTOONS FIEVEL IL TOPO	AN AMERICAN TAIL		....	89,90$
DAL FILM FAMOSO	MAMMA, HO PERSO L'AEREO	ITA	....	69,90$
FANTASCIENZA DUNGEONS	CAPTIVE		....	79,90$
FANTASCIENZA INCAICA	INCA	ITA	....	109,90$
FANTASCIENZA HUMOUR	REX NEBULAR		....	119,90$
FANTASCIENZA VERNE	SPACE 1889	SI	....	69,90$
FANTASCIENZA	SPACE ACE II: Borf's Revenge		....	89,90$
FANTASCIENZA ANDROMEDA	SPACE QUEST IV	ITA	89,9	99,90$
FANTASCIENZA BIOLOGICO	SPACE WRECKED		....	59,90$*
FANTASCIENZA STAR TREK	STAR TREK 25th Anniversary	SI	....	99,90$*
FANTASTICO ESPERIMENTI...	ANOTHER WORLD	SI	69,9	79,90$
FANTASTICO GLOBALE	ETERNAM	ITA	....	89,90$*
FANTASTICO PETER PAN	HOOK	ITA	59,9	69,90$
FANTASTICO PIRATI	MONKEY ISLAND 2 LeChuck's Rev.	ITA	99,9	109,90$*
FANTASTICO PIRATI	SECRET OF MONKEY ISLAND	ITA	69,9	69,90$*
FANTASTICO PIRATI	SECRET OF MONKEY ISLAND VGA	ITA	....	89,90$*
FANTASTICO	WILLY BEAMISH		....	99,90$
FANTASY MAGIA E MISTERO	ABANDONED PLACES	ITA	79,9	89,90$
FANTASY MAGIA NERA	HERO'S QUEST		89,9	....
FANTASY	KING'S QUEST V	ITA	99,9	99,90$*
FANTASY	KING'S QUEST VI		....	119,90$
FANTASY DRAGHI E FORESTE	LEGEND OF KYRANDIA	ITA	89,9	89,90$
FANTASY MAGIE,INCANTESIMI	LOOM		69,9	69,90$
FANTASY TOLKIEN	LORD OF THE RINGS	SI	59,9	....
FANTASY MOSTRI E MAGIE	LURE OF THE TEMPTRESS	ITA	69,9	79,90$
FANTASY MAGIE E LOTTE	MIGHT AND MAGIC III		....	99,90$
FANTASY SFIDE E RICERCHE	MIGHT AND MAGIC IV		....	119,90$
FANTASY	MOONSTONE	SI	....	69,90$
FANTASY	QUEST FOR GLORY I		....	99,90$
FANTASY	QUEST FOR GLORY III		....	99,90$
FANTASY COMBATTIMENTI	THE KEYS TO MARAMON		79,9	69,90$*
FANTASY TATTICO	THE MAGIC CANDLE Vol.2	SI	....	79,90$
FANTASY	THE SUMMONING		....	89,90$
FANTASY TOLKIEN	THE TWO TOWERS Lord of Rings 2	SI	....	89,90$
FANTASY HORROR	ULTIMA VII	SI	....	89,90$
ESPANSIONE DI ULTIMA VII	ULTIMA VII FORGE OF VIRTUE		....	49,90$
FANTASY STORICO	VENGEANCE OF EXCALIBUR		....	79,90$
FANTASY	WEEN	ITA	79,9	89,90$
FUTURISTICO:VIAGGIO NEL TEMPO	BILL & TED'S Excellent Advent.	ITA	45,9	72+
FUTURISTICO POSTATOMICO	FREE D.C.		....	79,90$
HORROR INCUBI RAGNESCHI	ARACHNOPHOBIA		49,9	....
HORROR FANTASCIENZA	DARK SEED		....	99,90$
HORROR MAGIA COMBATTIM.	ELVIRA II The Jaws of Cerberus	ITA	79,9	89,90$
HORROR COMICO	MANIAC MANSION	ITA	....	79,90$
POLIZIESCO HORROR	ALONE IN THE DARK	ITA	....	109,90$
POLIZIESCO HORROR	DYLAN DOG Attraverso specchio	ITA	69,9	....
POLIZIESCO:INDAGINE	LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES	SI	....	109,90$
POLIZIESCO:OMICIDIO EGITTO ANNI '20	THE DAGGER OF AMON RA		....	99,90$
ROGER RABBIT	ROGER RABBIT Raising Havoc	SI	....	79,90$
SCIENTIFICO GIOCHI	CASTLE OF DR. BRAIN		89,9	....
SEXY HUMOUR	LARRY III Passionate Patty		....	99,90+
SEXY HUMOUR	LARRY V		89,9	89,90$
SPIONAGGIO A MIAMI	FASCINATION	ITA	59,9	59,90*
SPIONAGGIO AVVENTURA	GUY SPY & Crystals Armaggedon	SI	69,9	79,90$
STORICO ROMA ANTICA	ROME AD92	ITA	....	89,90$

AMI=AMIGA PC: *=5 1/4 $=3 1/2 +=5&3 prezzi in migliaia di lire

specialisti in giochi

tutti i videogames Amiga PC
SPORT

atletica : GIAVELLOTTO,SALTO IN ALTO	CARL LEWIS CHALLENGE	SI	49,9	79,90$
auto : GARA VISTA DALL'ALTO	F1 G.P. CIRCUIT	ITA	39,9	....
auto : CORSE E SPORCHI TRUCCHI	INDY HEAT	SI	49,9	....
auto : SIMULAZIONE RALLY R.A.C.	LOMBARD RALLY		....	29,90$
auto : LOTUS ESPRIT,ELAN,M200	LOTUS III	SI	59,9	....
auto : CORSE INDIANAPOLIS	MARIO ANDRETTI'S Racing Chall.	SI	....	79,90*$
auto : GUIDA RALLY D'EPOCA	MILLEMIGLIA	ITA	39,9	....
auto : FORMULA 1 MONDIALE	NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP.	SI	59,9	....
auto : CORSA FERRARI TESTAROSSA	OUT RUN EUROPA	SI	39,9	....
auto : PISTE SUPER ACROBATICHE	RACE DRIVIN'	SI	....	59,90$
auto : FORMULA 1 MONDIALE	ROAD & TRACK Grand Prix Unltd.	ITA	....	79,90$
auto : GARE FUORISTRADA	SUPER OFF ROAD	SI	....	24,90$
auto : RALLY SIMULAZIONE	TOYOTA CELICA GT RALLY	SI	29,9	69,90$
auto : GUIDA FUORISTRADA	WILD WHEELS		25,9	....
baseball : TATTICO E ARCADE	HARDBALL III		....	79,90$
basket : CAMPIONATO,PLAY OFF	BASKET PLAY OFF	ITA	....	69,90$
basket : ARCADE E MANAGEMENT	ROAD TO THE FINAL FOUR NCAA		....	79,90$
basket : SIMULAZIONE ARCADE	THE BASKET MANAGER	ITA	....	59,90$*
biliardo : 3 TIPI DI REGOLE UK/USA	POOL ARCHER MACLEAN'S	SI	69,9	....
biliardo : SIMULAZIONE PARTITA	JIMMY WHITE'S SNOOKER	SI	....	79,90$
boxe : INCONTRI REALISTICI	3D WORLD BOXING	ITA	69,9	79,90$
boxe : ALLENA FINO A 5 PUGILI	BOXING MANAGER	SI	24,9	....
boxe : INCONTRI 8 PUGILI	FRANK BRUNO'S BOXING		....	29$
boxe : KICK BOXING	PANZA KICK BOXING	SI	24,9	24,90$
boxe : CRONISTA O GIOCATORE...	TV SPORTS BOXING		....	69,90$
calcio : VISIONE IN SOGGETTIVA	3D WORLD SOCCER	ITA	69,9	....
calcio : MANAGEMENT SQUADRE	CHAMPIONSHIP MANAGER	SI	49,9	59,90$
calcio : SIMULAZIONE PARTITA	ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL	SI	39,9	....
calcio : SIMULAZIONE PARTITA	EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992	SI	....	79,90$
calcio : TEAMS CAMPIONATO EUROPEO	EUROPEAN FOOTBALL CHAMP	SI	49,9	....
calcio : MANAGEMENT SQUADRE	FOOTBALL CHAMP	ITA	59,9	....
calcio : GIOCATO E MANAGERIALE	GAZZA II	SI	....	39,90$
calcio : MANAGEMENT SQUADRE	GRAHAM TAYLOR SOCCER CHALL.	SI	49,9	....
calcio : CAMPIONATO DEL MONDO	ITALIA '90		....	24,90+
calcio : ARCADE CAMPIONATI EUROPEI	JOHN BARNES EUROPEAN FOOTB.	SI	49,9	....
calcio : ESPANSIONE KICK OFF 2	KICK OFF 2 GIANTS OF EUROPE		24,9	....
calcio : MANAGEMENT NOTO TEAM	MANCHESTER UNITED		29,9	29,90$
calcio : SIMULAZIONE PARTITA	MICROPROSE SOCCER	SI	....	24,90+
calcio : CAMPIONATO SERIE A	RETEE!	ITA	39,9	....
calcio : 100 SQUADRE EUROPEE	SENSIBLE SOCCER	SI	59,9	....
calcio : 100 SQUADRE EUROPEE	SENSIBLE SOCCER 1992/3	SI	69,9	....
calcio : SIMULAZIONE CAMPIONATO	STRIKER		59,9	....
calcio : MANAGEMENT SQUADRE	THE MANAGER	ITA	79,9	79,90$
estivi : PALLAVOLO SPIAGGIA	OVER THE NET	ITA	....	29,90$
estivi : FINO A 10 GIOCATORI	SUMMER CHALLENGE	SI	....	79,90$
football : MANAGEMENT E ARCADE	NFL		....	69,90+
football : SIMULAZIONE PARTITA	JOHN MADDEN AMERICAN FOOTB.	SI	69,9	....
futuristico : IL FREESBEE DEL 3000	DISC		....	59*
golf : 3D 6 PERCORSI	GOLF DAVID LEADBETTER'S		....	119,90$
golf : ESPANSIONE JACK NICKLAUS	JACK NICKLAUS CLIP ART		20,9	....
golf : JACK NICKLAUS NUOVA BASE	JACK NICKLAUS GOLF&COURSE DES.		....	89,90$
golf : PARTITE INTERATTIVE	PERSONAL PRO		....	79,90*$
golf : ESPANSIONE PGA TOUR GOLF	PGA TOUR GOLF Tournament Disk	ITA	....	59,90+
golf : TORNEI PROFESSIONISTICI	PGA TOUR GOLF Windows	ITA	....	89,90+
hockey ghiaccio	FACE OFF ICE HOCKEY	SI	49	....
moto : CORSE MOTO CLASSE 500	HOT RUBBER	SI	49	....
moto : CORSE MACCHINE POTENTI	RED ZONE	SI	69,9	....
moto : CAMPIONATO MONDIALE 500	TEAM SUZUKI	SI	29,9	....
neve : SLALOM,FONDO,BOB,SLITTINO	SFIDE INVERNALI	ITA	....	79,90$
neve : 8 EMOZIONANTI SFIDE	WINTER SUPERSPORTS 92	SI	....	49,90$
olimpiadi : BARCELLONA 1992	ESPANA THE GAMES '92	SI	59,9	69,90$
olimpiadi : 8 TIPI DI COMPETIZIONE	GO FOR GOLD	SI	24,9	24,90$
squash : FANTASCIENTIFICO	HOLO SQUASH	ITA	39,9	....
squash : COMPETIZIONI 40 GIOC.	SQUASH JAHANGIR KHAN	SI	24,9	....
tennis : I CAMPIONI MIGLIORI	3D WORLD TENNIS	ITA	69,9	79,90$
tennis : SIMULAZIONE PARTITA	ADVANTAGE TENNIS		69,9	79,90+
tennis : INFINITI ANGOLI VISUALI	INTERNATIONAL 3D TENNIS	SI	29,9	....
tennis : TORNEI SINGOLO E DOPPIO	PRO TENNIS TOUR		24,9	29,90$
tennis : TORNEI SINGOLO E DOPPIO	PRO TENNIS TOUR 2	SI	....	59,90$
tennis : SIMUL.-ARCADE-AUTOM.	TENNIS CUP 2	SI	....	59,90$
tennis : CAMPIONATO DEL MONDO	WORLD TENNIS CHAMPIONSHIPS	SI	....	79,90$
tiro bersaglio:POLIGONO DI TIRO	CAMPO DI FUOCO	ITA	29	....
vari : BODYBOARD,SNOWBOARD,SKATE	CALIFORNIA GAMES 2	SI	39,9	....
vari : MARATONA,TIRO SEGNO,TUFFI	INTERNATIONAL SPORTS CHALL.	ITA	....	69,90$
vari : 30 COMPETIZIONI...	MEGA SPORTS	SI	59,9	....
volo : PARAPENDIO	PARAGLINDING SIMULATION		49	59$
wrestling : CAMPIONATO DEL MONDO	TOP WRESTLING	ITA	49	....
wrestling : LOTTE ALL'ULTIMO SANGUE	WRESTLEMANIA WWF	SI	39,9	49,90+
wrestling : LOTTE ALL'ULTIMO SANGUE	WWF 2 EUROPEAN RAMPAGE TOUR	SI	69,9	....

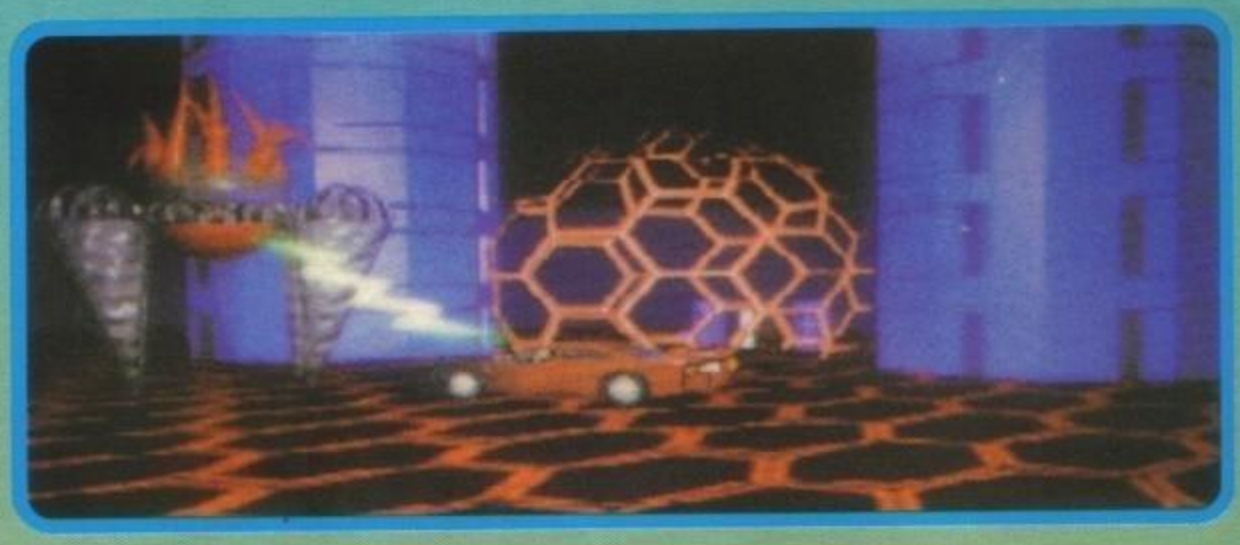
AMI=AMIGA PC: *=5 1/4 $=3 1/2 +=5&3 prezzi in migliaia di lire

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'avevamo già accennato sul numero scorso, ma a quanto pare la produzione da edicola della Simulmondo sembra destinata ad arricchirsi di due nuovi personaggi...



L'UOMO DELLA SIMULMONDO...

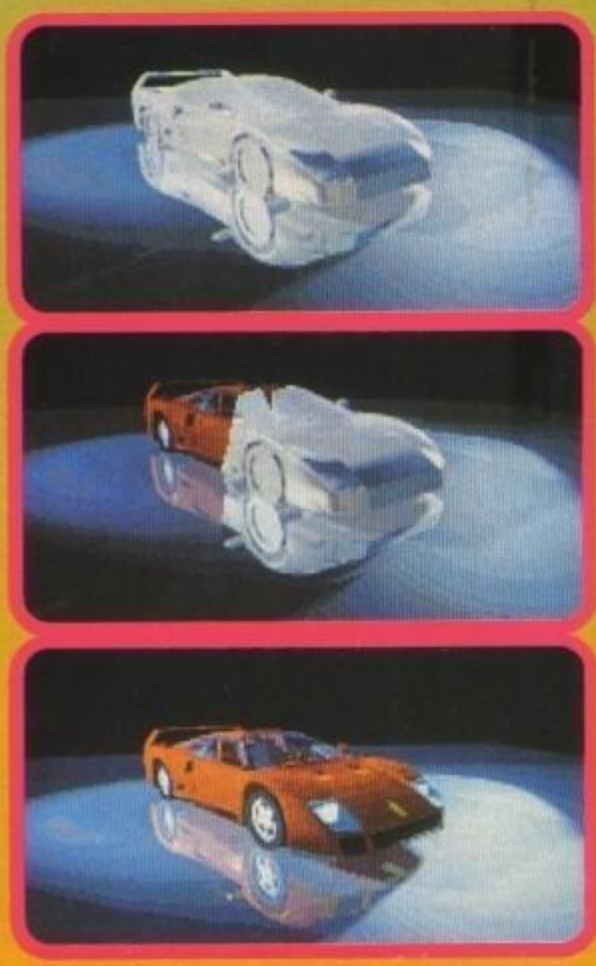
Dopo Dylan Dog e Diabolik (dei quali usciranno comunque i nuovi albi interattivi) anche Tex è praticamente pronto per il suo trionfale esordio in tutte le edicole italiane. Il primo episodio si chiamerà in ogni caso "Mefisto!", in onore del più acerrimo dei suoi nemici, e dovrebbe essere disponibile a brevissima scadenza. A questo faranno seguito, con cadenza mensile, altri due numeri intitolati "Il Drago Rosso" e "Spettri!".

Previsto invece per il mese prossimo il lancio di un nuovo eroe interamente digitale: Simulman.

Per entrare più nello specifico posso dirvi che si tratta di un agente speciale della Realtà Virtuale. Oltre al protagonista principale imparerete a conoscere anche: Cactus (l'agente nemico di Simulman), SS-Dos (il sistema operativo nemico), Doors (le porte sulla Realtà Virtuale negativa), Twatch (lo scanner da polso)...

La vicenda sarà invece più o meno questa: un misterioso candidato politico, approfittando di un momento di particolare debolezza dell'opinione pubblica, comincia a raccogliere consensi fra la gente comune. Ma quello che tutti ignorano è la sua natura informatica, interamente generata dal poderoso SS-Dos, che non promette certo nulla di buono... Toccherà a Simulman entrare in azione e sventare il subdolo tentativo criminale. Da quanto abbiamo visto questo nuovo protagonista partorito dalla Simulmondo ha tutte le carte in regola per imporsi perentoriamente fra tutti gli appassionati: l'ambientazione affascinante e soprattutto un'abbondante ricorso al ray-tracing lo rendono un titolo del quale parleremo sicuramente in seguito.

PS Ringrazio Stefano Balzani per avermi mandato queste ultime immagini via modem.



http://www.oldgamesitalia.net/

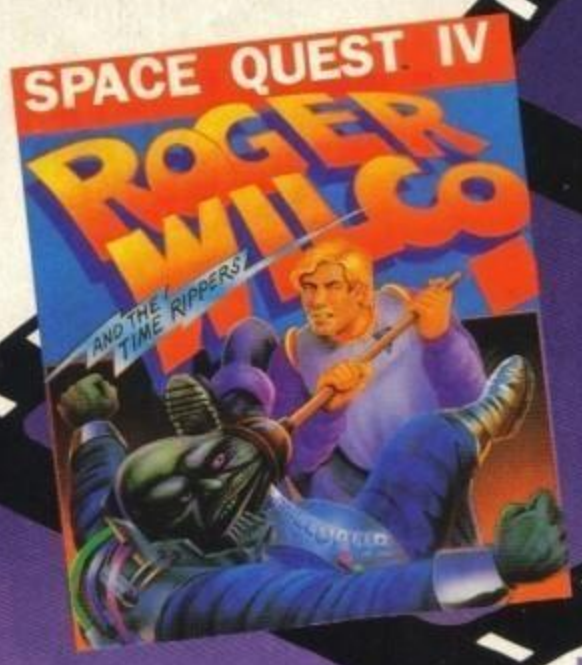
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A COME AVVENTURA

S COME...SIERRA!

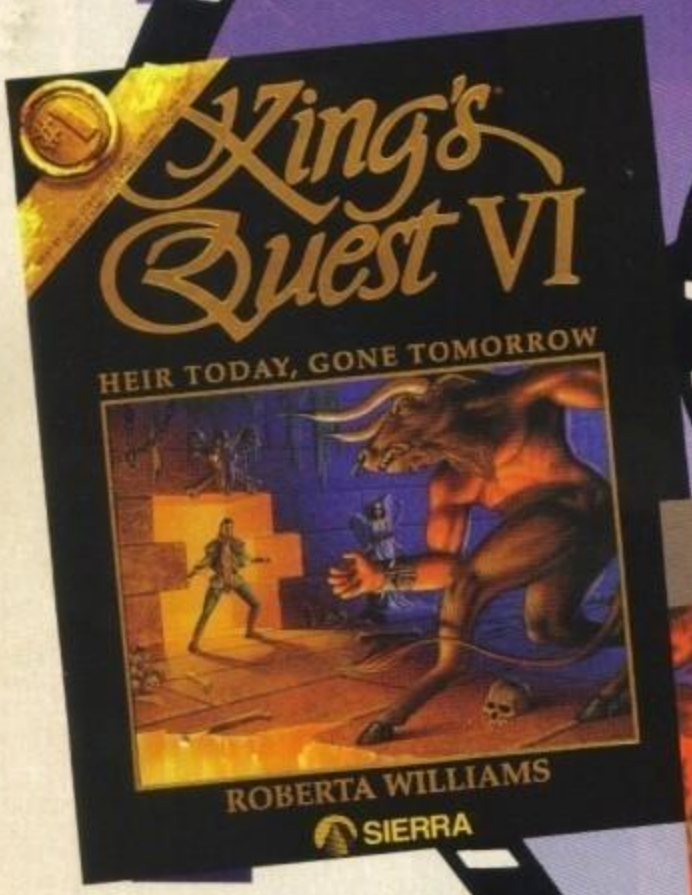
Come in un film,
meglio che in un film...

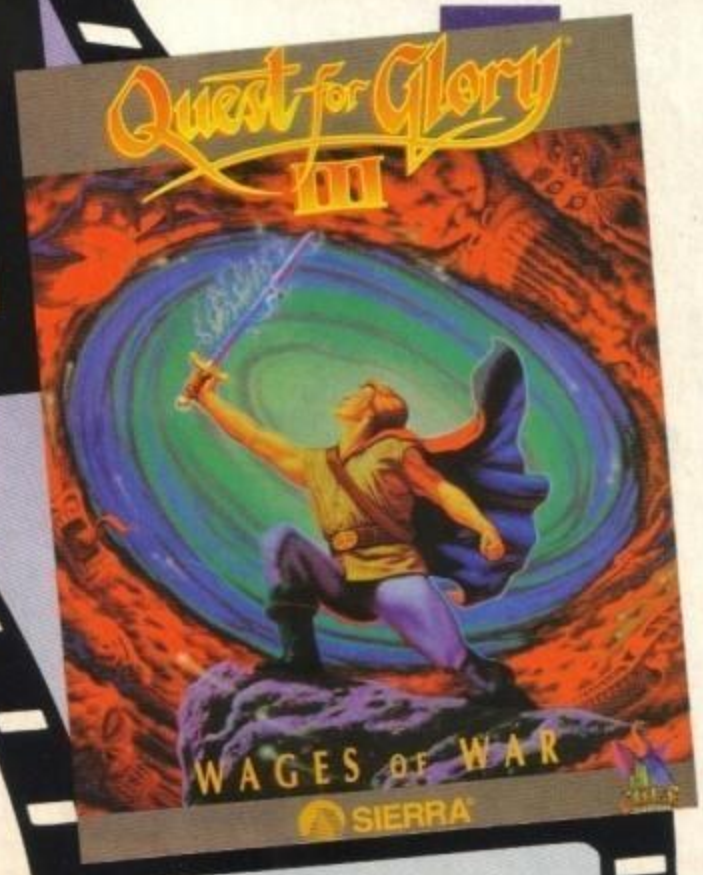


TI ERI IMBARCATO, A FIANCO DEL FORMIDABILE ROGER WILCO, IN UN FOLLE VIAGGIO ATTRAVERSO LO SPAZIO E IL TEMPO.

PC - LIT. 99.900

...ORA STAI PER PRENDERE PARTE A DUE NUOVE STRAORDINARIE AVVENTURE COMPLETAMENTE IN ITALIANO!





KING'S QUEST VI

NEI PANNI DEL FIGLIO DI RE GRAHAM PARTI ALLA VOLTA DELLE MISTERIOSE ISOLE VERDI, DOVE LA PRINCIPESSA CASSIMA È TENUTA PRIGIONIERA IN UN CASTELLO. TI ATTENDONO AL VARCO PERICOLI DI OGNI SORTA E PERSONAGGI FANTASTICI.
PC

QUEST FOR GLORY III

NEI PANNI DI UN GUERRIERO, DI UN LADRO O DI UN MAGO SCENDI IN CAMPO CONTRO UN'INDESCRIVIBILE FORZA MALVAGIA, MADRE DELL'ODIO E DELLA DEVASTAZIONE. IN UN SUSSEGUIRSI DI SEQUENZE DI AZIONE DEVI IMPEDIRE UNA GUERRA FRA DUE DIVERSE CIVILTÀ, RISOLVENDO LE TENSIONI CHE NE MINACCIANO LA CONVIVENZA.
PC

QUALITÀ LEADER GARANTITA

LEADER DISTRIBUZIONE

SIERRA® IS A REGISTERED TRADEMARK OF SIERRA ON-LINE, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

http://www.oldgamesitalia.net/

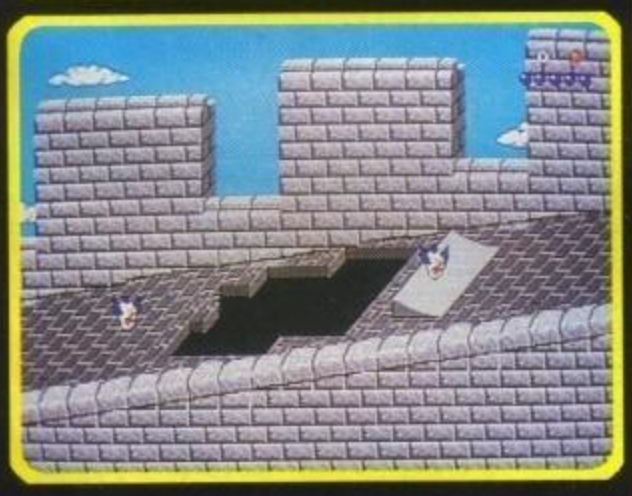
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BART ALLA CONQUISTA DEL MONDO

Il simpaticissimo (se lo becco lo strangolo. NdP) Bart ritorna protagonista sul nostro Amiga. Il primo episodio ha avuto un discreto successo, ma l'Acclaim, sfruttando la popolarità della famiglia Simpsons, cerca nuova fortuna. Sarà la volta buona?

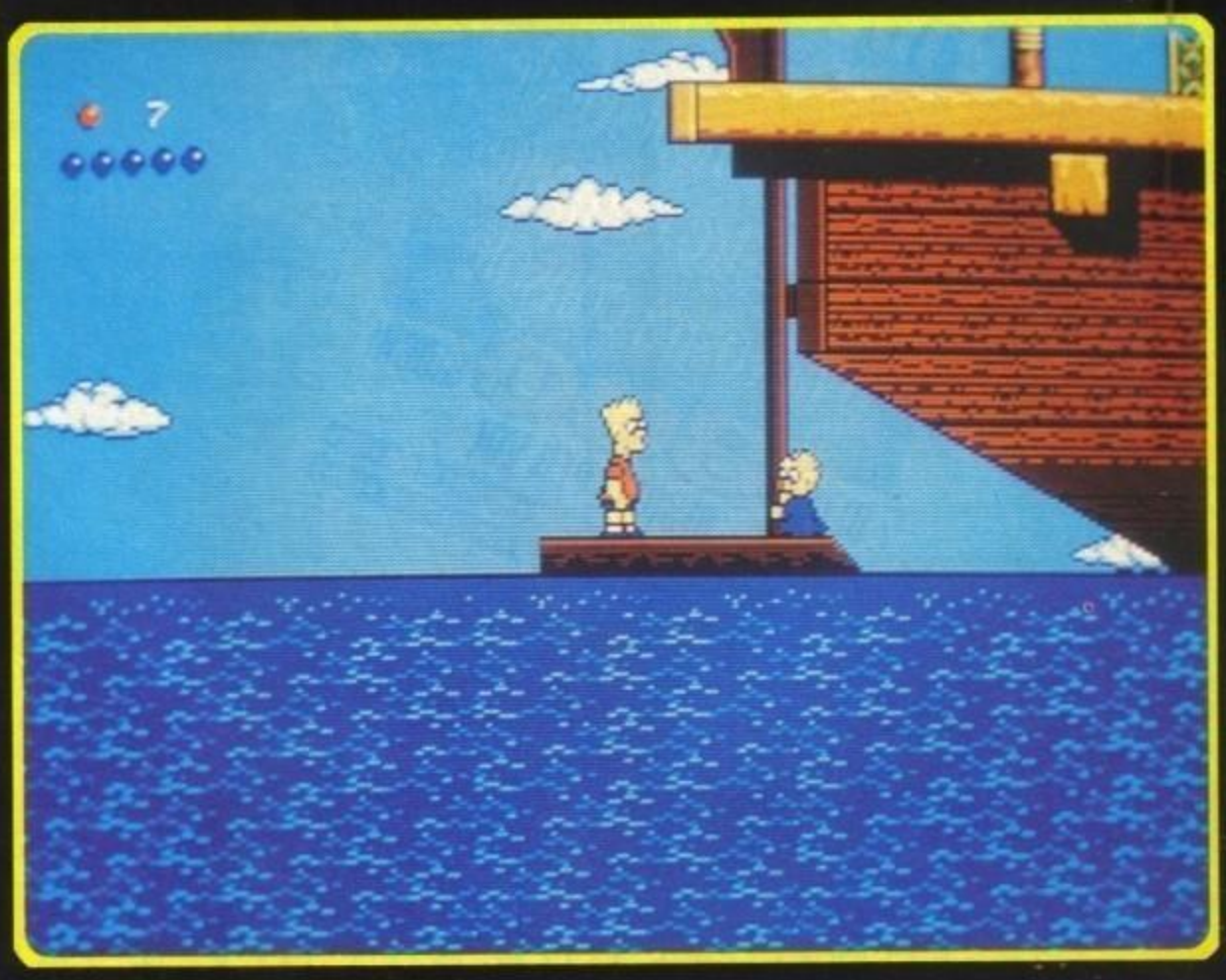
Poco tempo fa, l'Italia è stata invasa da un nuovo telefilm con la classica famiglia americana al centro di tutte le vicende. Questo programma era destinato a tutte le fasce d'età, e probabilmente anche grazie a questo motivo, i Simpsons hanno ottenuto in breve tempo un successo strepitoso (non esageriamo... NdMax). Ma quale elemento li distingueva da tutti gli altri numerosi telefilm già presenti sul mercato? La risposta è semplice: Bart e gli altri erano, e saranno per sempre, cartoni animati.
Il primo episodio, nel mondo dei videogiochi, non ha avuto molta fortuna: effettivamente, quando si inseriva il primo dischetto, si poteva ammirare una splendida presentazione (in stile ovviamente cartoons). Purtroppo però, il gioco vero e proprio era una



delusione su tutti i fronti e non potemmo fare altro che comunicarvi le nostre negative impressioni. Il 1993 ci porterà la seconda puntata dedicata a Bart e soci, ma per quello che potete vedere dalle foto, Bart vs. The World non potrà fare altro che rimpiangere il predecessore.
Il demo visionato si suddivide in cinque sotto giochi differenti molto semplici e facili da comprendere: un gioco di carte, ove vostro compito è, scoprendo le carte raffiguranti i vari personaggi del telefilm, di formare delle coppie; una slot machine, demenziale al massimo, nella quale dovrete cercare di far uscire tre figure uguali per vincere; un puzzle, il vecchissimo gioco del 15 ove tramite spostamenti obbligati, nel quale dovrete ricostruire una foto di Bart; infine due arcade leggermente differenti dove ancora Bart, sulla muraglia cinese oppure su una barca, dovrà raccogliere oggetti senza essere interrotto dai numerosi, ma molto stupidi, nemici. Tutto qui? Si è davvero tutto!
Come già detto si tratta di una semplice preview, ma le possibilità che il gioco finito possa migliorare non ci sembrano onestamente troppe. Vedremo (se comunque non ne dovreste mai leggere la recensione, non fateci troppo caso...).

Massimiliano Pescatori

PS Le novità in casa Simpsons non sono finite, da qualche parte all'interno del numero troverete la recensione di Krusty's Fun House che, come leggerete, ha a che vedere con il nostro Bart.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

POLVERIZZA I TUOI RECORD!

Quante volte hai odiato la scritta Game Over dopo una notte insonne passata nel tentativo di migliorare il tuo record? Quante volte hai desiderato sbalordire i tuoi amici senza mai riuscirci? Oggi Jackson Libri ti offre un aiuto indispensabile per risolvere ogni tipo di videogioco. Due chiarissimi volumi con le soluzioni e i trucchi per risolvere tutti, ma proprio tutti, i videogiochi in commercio. ELVIRA, SECRET OF MONKEY ISLAND, CRUISE FOR A CORPSE, WONDERLAND non avranno più segreti e potrai scegliere di volta in volta le soluzioni che preferisci. I due volumi di ENCICLOPEDIA DEI VIDEOGIOCHI TRUCCHI & SEGRETI, da oggi in edicola, racchiudono infatti i segreti di oltre 1.000 giochi dagli sparatutto ai platform. Nel primo libro troverai tutte le soluzioni "lecite" per risolvere ogni quadro, nel secondo tutti i trucchi e le cheat mode per scoprire password e codici lasciati dai programmatori. **CORRI IN EDICOLA E LANCIA LA SFIDA...**

LE GRANDI NOVITÀ IN EDICOLA

• AMIGA • C64 •
• ATARI ST • PC • PC ENGINE •
• MEGADRIVE/GENESIS • NES • GAMEBOY •
• SUPER FAMICOM/SUPER NES • MASTER SYSTEM • LYNX •

SOLUZIONI, TRUCCHI, E SEGRETI DI OLTRE 1.000 GIOCHI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

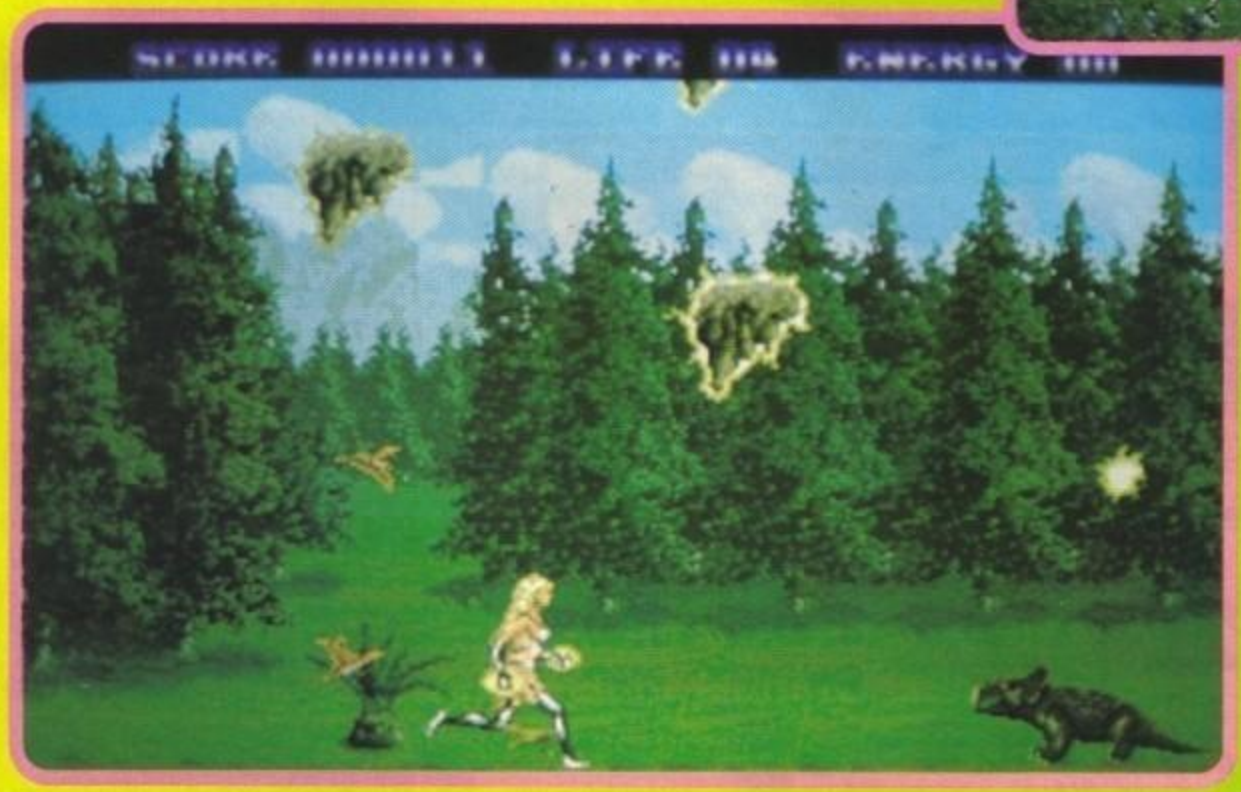
PROSPEROSA LORICIEL

Come già anticipatovi nella preview pubblicata qualche numero addietro, il nuovo arcade della Loriciel contiene un paio di "idee" veramente notevoli...

I videogiochi hanno sempre avuto un ruolo fondamentale nella mia vita. Quando una persona si accosta a un programma di tipo arcade, generalmente riesce a sfogare i propri istinti, rilassandosi e divertendosi. Entity permette anche di sognare: molti si chiederanno il perché di questa affermazione e la risposta la troverete voi stesso nelle foto.

La protagonista del gioco, infatti, è una splendida giovane vestita solamente da un costume che esalta le sue evidenti qualità fisiche... Spesso ci capita di impersonale ranocchi, api, piccoli mostriciattoli, ecc.. Questa volta la bellissima giovane, di nome Anthemis, sarà l'unica eroina della storia.

Partiamo dunque dalle origini di questo gioco che si chiamerà Entity: in una galassia sperduta, vive una civiltà molto particolare con caratteristiche talvolta simili a quelle terrestri; purtroppo il pianeta Xeres, ove questa popolazione trascorre la propria esistenza, è in grave pericolo a causa di un terribile mostro. Migliaia di anni fa, un santone locale molto potente, era riuscito a catturare il perfido Entity e, con notevole abilità, lo aveva rinchiuso in un carcere spaziale di massima sicurezza. Alla prima occasione però questo malvivente è riuscito a fuggire e, per vendicarsi, ha in mente di sterminare innanzitutto Xeres e in seguito molti altri pianeti. Non avendo più l'età per catturare nuovamente questo pericoloso personaggio, il magico santone chiama in suo aiuto una biondona di nome Athemis. Occhi azzurri, misure 100-60-90, è stata eletta miss videogiochi arcade dell'anno 1992 (in verità il titolo era un po' diverso, comunque... NdMax) da tutta la redazione e non desideriamo certamente che la sua bellezza sia distrutta da un'avventura così pericolosa. Per questo stateci attenti e sfruttate tutte le sue caratteristiche per venire a capo dell'intera vicenda. Cinque sono i livelli e cinque sono i pianeti differenti che dovrete salvare. Per quello che potete notare dalle foto, la grafica di Entity è di ottima qualità e i colori sono molto appariscenti. Una presentazione carina vi introdurrà al gioco vero e proprio dove avrete il piacere



di incontrare numerosissimi mostri desiderosi di poter mostrare la vostra testa al capo Entity.

Questo nuovo arcade dovrebbe essere disponibile in Febbraio su Amiga ed in seguito anche per PC.

Un accenno anche per Best Of The Best, un'interessante conversione per PC dell'acclamato Panza Kick Boxing uscito su Amiga anni addietro.

Sempre della Futura dovrebbe finalmente essere pronto anche D-Day, il già decantato programma che vi immergerà nel pieno della seconda guerra mondiale. La vostra abilità potrà cambiare il corso della storia e potrete ottenere questo risultato pilotando aerei, guidando carri armati e pianificando una strategia vincente. La recensione, speriamo, al prossimo numero.

Massimiliano Pescatori

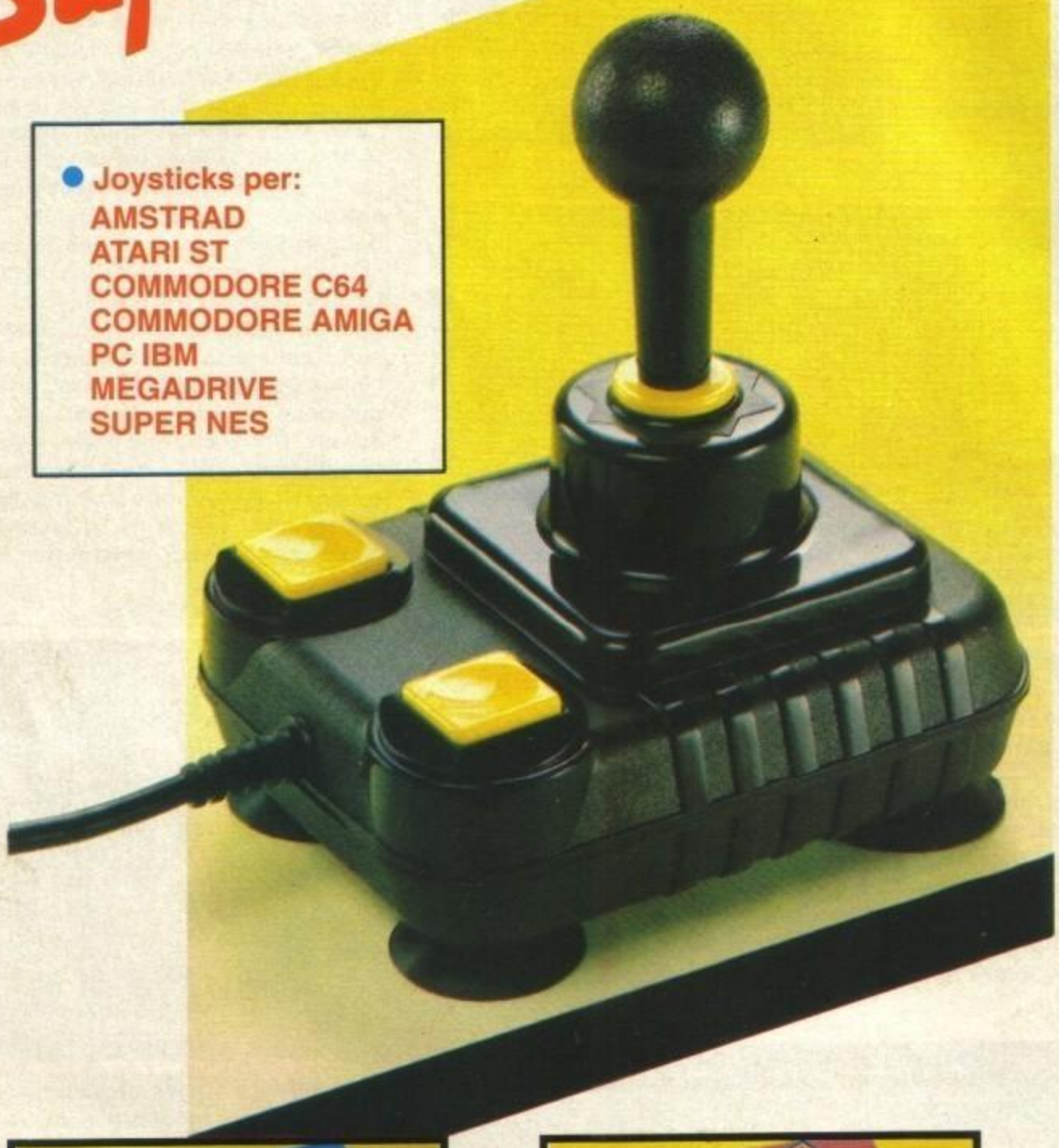
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ZIP STIK®

Super professional

- Joysticks per:
  AMSTRAD
  ATARI ST
  COMMODORE C64
  COMMODORE AMIGA
  PC IBM
  MEGADRIVE
  SUPER NES



essegi

DISTRIBUTRICE

Via G. Marconi 161 Strada Terraglio
31021 Mogliano Veneto (TV) Tel 041/5905077 Fax 041/5905070

...ESCLUSIVA PER L' ITALIA

FORMERS

STAR PER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUEEN COMPUTER Software & games

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

TITOLO	IBM	AMIGA
3D CONSTRUCTION KIT 2 *	99.900	99.900
3D WORLD BOXING *	79.900	69.900
3D WORLD SOCCER *		69.900
3D WORLD TENNIS *	79.900	69.900
A - TRAIN *	99.900	
A320 AIRBUS (ITA) *	99.900	99.900
ABANDONED PLACES	89.900	79.900
ACES OF THE PACIFIC *	99.900	
AIR COMMENDER *	89.900	
AIR SUPPORT *		69.900
AIR WARRIOR *	79.900	79.900
ALONE IN THE DARK *	109.900	
AMAZON *	119.900	
AMOS 3D *		79.000
AMOS COMPILER *		69.000

QUEEN PREMIA I TUOI ACQUISTI!
COME?
CON LA QUEEN FIDELITY CARD!

OGNI L. 10.000 DI SPESA - UN BOLLINO RISPARMIO DA INCOLLARE SULLA TUA TESSERA FEDELTÀ.
RISPEDISCI A QUEEN LA TESSERA COMPLETATA.
RICEVERAI UN GIOCO A TUA SCELTA IN REGALO!
IL CATALOGO GRATUITO IN OGNI PACCO!

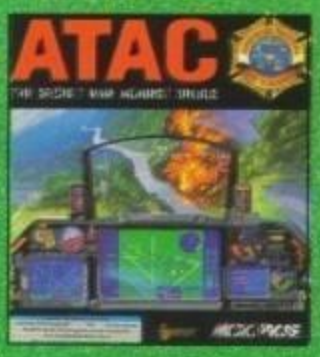
TITOLO	IBM	AMIGA
HOOK	69.900	59.900
INCA *	109.900	
INDIANA JONES - ACTION GAMES	79.900	
INDIANA JONES AND FATES OF ATLANTIS	109.900	
INT. SPORTS CHALLENGE	69.900	59.900
ISHAR - LEGEND OF THE FORTRESS *	59.900	49.900
JACK NICKLAUS GOLF	89.900	72.000
JAGUAR XJ 220		49.900
JETFIGHTER II	89.900	
JETFIGHTER II MISSION DISK *	69.900	
JOHN BARNES' EUROP. FOOTBALL		49.900
JOHN MADDEN FOOTBALL II - I	109.900	69.900
KGB *	TEL.	TEL.
KING'S QUEST V	99.900	99.900
KING'S QUEST VI *	119.900	

TITOLO	IBM	AMIGA
ROBOCOP 3	79.900	69.900
ROBOSPORT *		59.900
ROGER RABBIT - H. RAISING H. -	79.900	69.900
ROLLING RONNIE	39.900	
ROME A. D. 92 *	TEL.	TEL.
SABRE TEAM *		49.900
SENSIBLE SOCCER 92/93		69.900
SFIDE INVERNALI *	79.900	79.900
SHADOW OF THE BEAST III *		69.900
SHADOWLANDS	59.900	59.900
SHERLOCK HOLMES - THE LOST FILE - *	109.900	
SIEGE *	89.900	
SILLY PUTTY *		49.900
SIM ANT	89.900	89.900
SIM EARTH	89.900	89.900
SNOOKER WHIRLWIND *	79.900	
SPACE QUEST IV (ITA) *	99.900	
SPACE SHUTTLE	99.900	99.900
SPECIAL FORCES	99.900	
SPELLJAMMER *	89.900	
SPRING BREAK 301 *	79.900	
STAR CONTROL II *	79.900	
STAR TREK	99.900	
STARUSH *	TEL.	TEL.
STEEL EMPIRE *	79.900	69.900
STRATEGO	69.900	59.900
STREET FIGHTER II *	69.900	59.900
STRIKE COMMANDER *	TEL.	
STRIKEFLEET *		59.900
STRIKER *		59.900
SUMMER CHALLENGE *	79.900	
SUPERFROG *		TEL.
SUPERTETRIS	89.900	79.900
SWORD OF HONOUR *		49.900
TERMINATOR II	39.900	39.900
TEX - PIOMBO CALDO *	TEL.	
THE CARL LEWIS CHAL	79.900	69.900
THE HUMANS *	59.900	59.900
THE LEGEND OF KYRANDIA *	89.900	89.900
THE MANAGER *	79.900	79.900
THE OFFISHAL AQUABATIC GAMES *		59.900
THE SECOND SAMURAI *		TEL.
THE SIMPSON	49.900	39.900
THE SUMMONING *	89.900	
THE WALKER *		TEL.
THEATRE OF WAR *	79.900	
TINY SKWEEKS *	59.900	49.900
TITUS THE FOX	49.900	49.900
TOP WRESTLING		49.900
TORNADO *	TEL.	
TOYOTA GT4 RALLY	59.900	
TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER *		89.900
TRODDLERS *		49.900
TURTLES II		49.900
ULTIMA UNDERWORLD	89.900	
ULTIMA VII	89.900	
ULTIMA VII - FORGE OF VIRTUE (CONT.)*	49.900	
UTOPIA	69.900	

AMOS THE CREATOR V.1.3 *		99.000
EASY AMOS *		59.900
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES *	TEL.	
ANIMATION STUDIO *	289.900	
ANOTHER WORLD	79.900	69.900
APIDYA		49.900
ARMA LETALE *	49.900	49.900
ARMOUR GEDDON *	79.900	
ARSENAL FC *		TEL.
ASHES OF EMPIRE *	TEL.	99.900
ASSASSIN *		49.900
ATAC *	99.900	
B. A. T. II *		TEL.
B17 FLYING FORTRESS	99.900	TEL.
BATMAN - IL RITORNO *	TEL.	
BETTLETOADS *	49.900	49.900
BIC KID *		TEL.
BIRDS OF THE PREY	109.900	69.900
BLACK CRYPT		79.900
BUSHBUCK *	89.900	89.900
CALIFORNIA GAMES II *		39.900
CAMPAIGN *	89.900	79.900
CAPTIVE *	79.900	
CARRIER STRIKE *	79.900	
CARRIERS AT WAR *	99.900	
CASTLES OF DR. BRAIN		89.900
CASTLES	69.900	69.900
CATTIVIK *		49.900
CHAMP. MANAGER	59.900	49.900
CIVILIZATION	99.900	89.900
COMBAT CLASSICS *	89.900	79.900
CONFLICT KOREA	79.900	79.900
COOL CROC TWINS	49.900	49.900
COOL WORLD *	49.900	49.900
COVER GIRL POKER	69.900	49.900
CRAZY CARS III		49.900
CREATURES *		TEL.
CRISIS IN THE KREMLIN	99.900	
CRUISE FOR A CORPSE	79.900	59.900
CURSE OF ENCHANTIA *	TEL.	TEL.
CYBERBLAST *	49.900	
CYTRON *		59.900

D / GENERATION		49.900
DARK QUEEN OF KRYNN	89.900	89.900
DARK SEED *	99.900	
DARKLAND *	129.900	
DE LUXE PAINT IV *		189.000
DOMINIUM *	109.900	99.900
DOODLEBUG *		49.900
DOUBLE DRAGON III	49.900	49.900
DUNE	79.900	69.900
DUNGEON MASTER *	TEL.	
DYLAN DOG - ATTRAVERSO LO SPECCHIO *	TEL.	TEL.
ELF *	49.900	
ELVIRA II THE JAWS OF C *	89.900	79.900
ENSEMBLE 1.2 (GEOWORKS) *	199.000	
EPIC	79.900	69.900
ESPANA: THE GAMES '92	69.900	59.900
ETERNAM	89.900	
EUROPEAN CHAMPIONSHIP '92	79.900	69.900
EXTASY *	69.900	59.900
EYE OF THE BEHOLDER II	69.900	69.900
F 15 III *	109.900	
F 117A NIGHTAWK	89.900	
FALCON 3.0	109.900	
FALCON 3.0 MISSION DISK *	69.900	
FIRE & ICE		49.900
FIRE FORCE *		49.900
FIRST SAMURAI *	79.900	
FREE D. C. *	79.900	
GATEWAY	79.900	
GLOBAL CONQUEST *	TEL.	
GLOBAL EFFECT	89.900	69.900
GLOBLIINS II *	79.900	69.900
GODS	49.900	
GOLDEN EAGLE	59.900	49.900
GRAHAM TAYLORS SOCCER		49.900
GRAN PRIX UNLIMITED *	79.900	

LA FAMIGLIA ADDAMS		39.900
LARRY 5	89.900	89.900
LASER SQUAD *	69.900	
LAURA BOW II	99.900	
LEANDER + ORK + AGONY		69.900
LEGEND	69.900	69.900
LEGENDS OF VALOUR *	TEL.	TEL.
LEMMINGS II *	TEL.	TEL.
LEMMINGS PACK *	79.900	69.900
LIONEHART *		TEL.
LIVERPOOL *	TEL.	TEL.
LORD OF THE RING II	99.900	
LOTUS III *		59.900
LURE OF THE TEMPTRESS *	79.900	69.900
MAGIC POCKETS	69.900	
MAMMA, HO PERSO L'AEREO *	TEL.	TEL.
MANTIS	129.900	
Mc DONALD LANDS *	49.900	49.900
MEGAFORTRESS *		69.900
MEGATRAVELLER 2 *		69.900
MICHEAL JORDAN FLIGHT SIMU *	TEL.	
MICROPROSE GOLF *	119.900	
MIGHT & MAGIC III		89.900
MIGHT & MAGIC IV *	119.900	
MILLENIUM *	79.900	
MITH		49.900
MONKEY ISLAND 2	109.900	109.900
MOONSTONE *	69.900	
MOTORHEAD *		49.900
NATHAN NEVER - ARCADE GAME *	TEL.	TEL.
NCAA BASKET	79.900	
NFL *	69.900	
NICKY BOOM *	79.900	69.900
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP *	TEL.	59.900
NIPPON SAFES INC *	TEL.	TEL.
NO GREATER GLORY *		79.900
NOVA 9		89.900
OMAR SHARIF BRIDGE *	99.900	89.900
PACIFIC ISLAND II	79.900	69.900
PIMBALL FANTASIES *		49.900
PLAN 9 F. OUTER SPACE *	79.900	69.900
POLICE QUEST III	99.900	89.900
POOL *	59.900	
POOL OF DARKNESS *	89.900	TEL.
POPOLOUS II	TEL.	79.900
PREMIERE		59.900
PROPHECY OF SHADOW *	89.900	89.900
PUSHOVER	49.900	39.900
QUEST FOR GLORY 3 *	99.900	
RACE DRIVING *	59.900	
RAGNAROK *	TEL.	
RAMPART *	69.900	49.900
REACH FOR THE SKIES *	TEL.	TEL.
RED BARON	99.900	89.900
RED BARON MISSION DISK *	79.900	
RED ZONE *		89.900
REX NEBULAR *	119.900	
RISKY WOODS	79.900	59.900
ROAD RUSH *		59.900



GRAND PRIX F1 *	109.900	79.900
GRAND SLAM BRIDGE II *	99.900	
GRANDMASTER CHESS	79.900	
GREAT NAVAL BATTLES *	99.900	
GUNSHIP 2000	89.900	
GUNSHIP 2000 MISSION DISK *	69.900	
GUY SPY	79.900	69.900
HARDBALL III *	79.900	
HARPOON 1. 2. 1	89.900	79.900
HARPOON - THE MED CONFLICT BS3	49.900	49.900
HARPOON - PERSIAN GULF BS4	49.900	49.900
HARPOON DESIGNER DATA DISK	79.900	
HARPOON SCENARIO EDITOR	49.900	49.900
HARRIER JUMP LET *	TEL.	TEL.
HEIMDALL	69.900	69.900
HEROES OF THE 357TH	79.900	
HOI *		49.900

VENGEANCE OF EXCALIBUR *		69.900
VIKINGS *		49.900
WEEN *	89.900	79.900
WILLY BEAMISH	99.900	
WING COMMANDER *		79.900
WING COMMANDER II	79.900	
WING COMMANDER II SPEC. OPER. DISK *	49.900	
WINTER SUPERSPORTS 92	49.900	49.900
WIZKID *	49.900	39.900
WORDTRIS *	99.900	
WORLD TENNIS CHAMP.	79.900	
WRESTLING WWF II *	49.900	49.900
WROOM *		49.900
X - WING *	TEL.	
ZOOL *		49.900

ORARIO: 9:00 - 12:30 / 14:30 - 20:00

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Demargherita 4
10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
EVASIONE ORDINI IN 24 ORE!

ORDINARE È FACILE

- **PUOI TELEFONARCI**
- **MANDARE UN FAX**
- **COMPILARE RITAGLIARE E SPEDIRE IL COUPON**

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N.° CIVICO

CAP. CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO L.....7.000
- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE L.....13.000
- ☐ 3.1/2 ☐ 5.1/4 TOTALE L.....
- GM PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI

- ☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- ☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100
- ☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER

IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMP

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

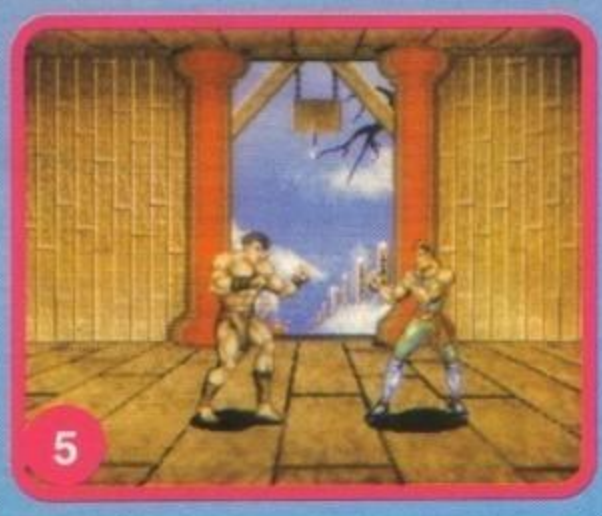
TECNOART
software envelopment

IL RITORNO DEI TECNOART

Ricordate l'articolo intitolato "Forza Italia" comparso sul numero di Novembre? (Sì, sì, proprio quelli di Blood Cross, che, a giudicare dalle telefonate pervenuteci, ha già scatenato l'interesse generale). Bene, a soli due mesi di distanza torniamo a parlare nuovamente dell'inarrestabile duo genovese Fabio Corica/Angelo Bordieri che è tornato una seconda volta qui in redazione a farci una gradita visita...

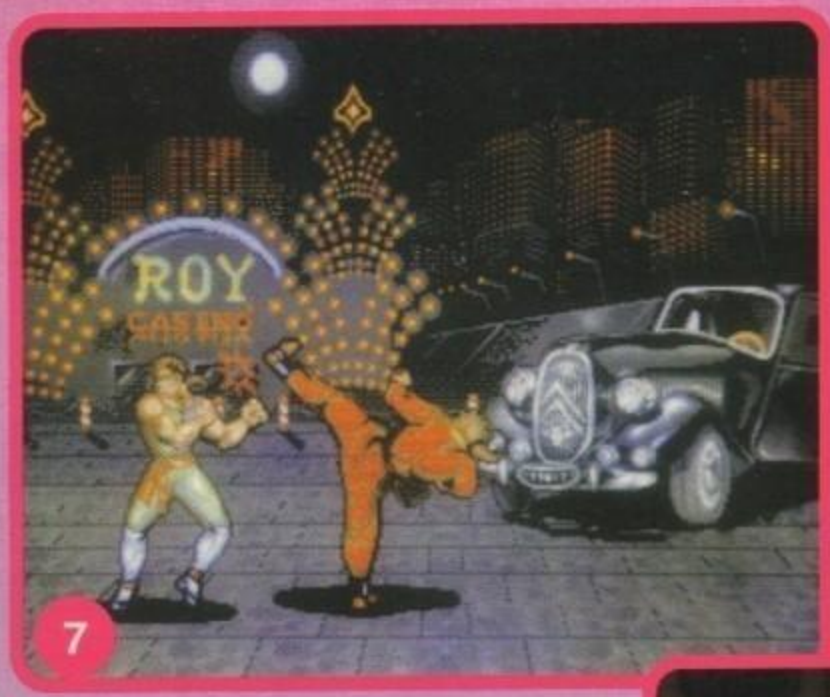
Cominciamo comunque con una novità piuttosto importante, in seguito al nostro articolo i nostri tecnoartistici ragazzi sono stati infatti contattati dai Trecision (di cui ci occupiamo più diffusamente nella pagina successiva), e insieme hanno deciso di dare vita ad una nuova etichetta indipendente (il cui nome non è stato ancora deciso). In attesa dell'effettiva pubblicazione dei loro prossimi prodotti, in data e tramite distributore ancora da determinare, ripartiamo da quello che è indubbiamente il titolo in fase più avanzata di programmazione: RGB. Senza voler ripetere quanto già detto all'interno del precedente articolo (visto che la mia magnanimità non ha limite ve ne riassumo ugualmente il contenuto: in una griglia di chiara derivazione "tetrica" cadono dall'alto delle palline colorate, interagendo sul loro colore e sulla combinazione con quelle già depositate dovete formare righe di una medesima tonalità), vediamo quelli che sono gli aspetti nel frattempo implementati. Prima di tutto possiamo mostrarvi due nuove "tavole" di gioco (foto 1 e 2), ognuna delle quali caratterizzata da alcuni aspetti particolari differenti; nella prima, ad esempio, avrete a che fare con improvvise raffiche di vento che influiranno sulla traiettoria dei globuli colorati. C'è poi una delle numerose schermate d'intermezzo (foto 3) che testimonia egregiamente l'ambientazione tipicamente nipponica che pervade l'intera realizzazione, e quindi un'immagine tratta da uno dei dieci differenti livelli bonus (foto 4). Da quanto abbiamo avuto modo di capire, e per quel poco che abbiamo visto, queste divertentissime sezioni arcade non solo ricoprono un'aspetto molto

importante all'interno dell'intera struttura del gioco, ma si propongono come veri e propri sottogiochi a sé stanti di notevole caratura. Nel caso di quello che abbiamo provato il vostro compito è di raccogliere i vari oggetti bonus che compaiono sullo schermo con un simpatico polipone che farà di tutto per impedirvelo, ma altre bizzarre ambientazioni vi vedranno alle prese con un negozio da devastare a colpi di martello, oppure un paio di bisbetici gaglioffi che importunano un'indifesa fanciulla. Per quanto riguarda RGB questo è per il



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



7

momento tutto, il nostro parere è sicuramente confortante, la realizzazione tecnica (che, per chi non se lo ricordasse, è sviluppata in AMOS) di indubbia qualità e lo stile grafico assolutamente geniale. Passiamo quindi al titolo che ha suscitato maggiore scalpore: Blood Cross. A tale proposito abbiamo da farvi vedere qualche nuova e spettacolare immagine con nuovi personaggi e nuovi fondali (foto 5/6/7). Fabio ci ha confidato che il suo quadro preferito è quello di Las Vegas, con la macchina d'epoca ottimamente riprodotta sullo sfondo, ci ha lavorato molto sopra, ma alla fine il risultato è indubbiamente eccellente, non credete?
La programmazione di Blood Cross ha comunque subito un certo rallentamento, almeno fino a quando non sarà completato RGB, ma una cosa i nostri due programmatori hanno tenuto a precisarla: l'intenzione di non pubblicare nulla che non sia effettivamente competitivo a tutti gli effetti, piuttosto lasceranno perdere. Personalmente mi sento di condividere pienamente una simile politica, inutile inflazionare ulteriormente il mercato con prodotti non all'altezza.

8

Procediamo quindi ad un terzo cambio di genere, arrivando così a Robogun, un interessante shoot'em'up del quale abbiamo visionato un demo di scrolling veramente convincente. Anche in questo caso l'aspetto grafico è notevole, con l'interessante alternanza alla guida della navicella (foto 8) e di un possente robot (foto 9). Un breve accenno quindi ad un'interessante attività di ray-tracing (foto 10), che potrebbe anche trovare applicazione all'interno di qualche gioco, ad esempio in Robogun (foto 11)... Anche in questo campo la qualità delle immagini è ragguardevole e, se fate un paragone con la schermata di Walker (dei grandissimi DMA Design) pubblicata sul numero di ottobre, potrete verificarne da soli l'assoluta validità. Un breve accenno per un quarto progetto, ancora senza titolo, con il quale ci spostiamo in un altro genere ancora: un platform (foto 11). A tale riguardo le informazioni che abbiamo sono ancora molto scarse, si tratta di uno dei tanti lavori Tecnoart solo "abbozzati", ma dal futuro tutt'ora incerto; in ogni caso le premesse ci sono sembrate interessanti. Chiudiamo quindi la carrellata con una schermata tratta da una divertente animazione animata realizzata con il Deluxe Paint (foto 12), al momento si sta vagliando la possibilità di riadattarla per essere così utilizzata in RGB, oppure di realizzarla una interamente nuova. Con questo abbiamo quindi esaurito il nostro materiale, ci sono foto a sufficienza per garantire le notevole capacità dell'accoppiata Fabio/Angelo e, se queste ancora non vi bastassero, possiamo aggiungere una nostra totale fiducia sul lavoro di questi due scapigliati artisti genovesi... A presto. MAX

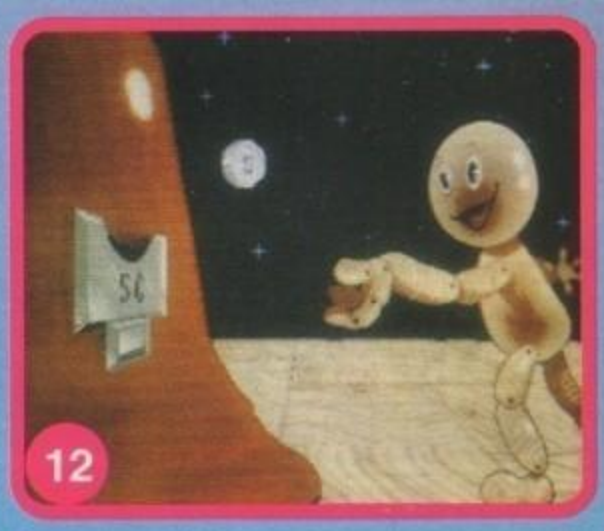
10

10

9

P.S. Il termine "scapigliati" non ha alcuna diretta implicazione con loro eventuali pettinature... Solo un azzardato riferimento letterario che m'è uscito così per caso.

11


12

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Entra Nella Leggenda!

Sulla scia di 'Ultima Underworld' un appassionante gioco di ruolo per riscrivere la cronaca gloriosa delle epiche avventure di un eroe nella magica città di Mitteldorf.

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

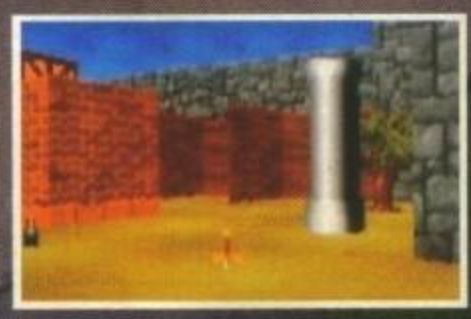
(...)...UN LAVORO CHE NON TEME CONFRONTI, DEGNO D'ESSERE ANNOVERATO FRA I CLASSICI DEL GENERE. IMPERDIBILE".

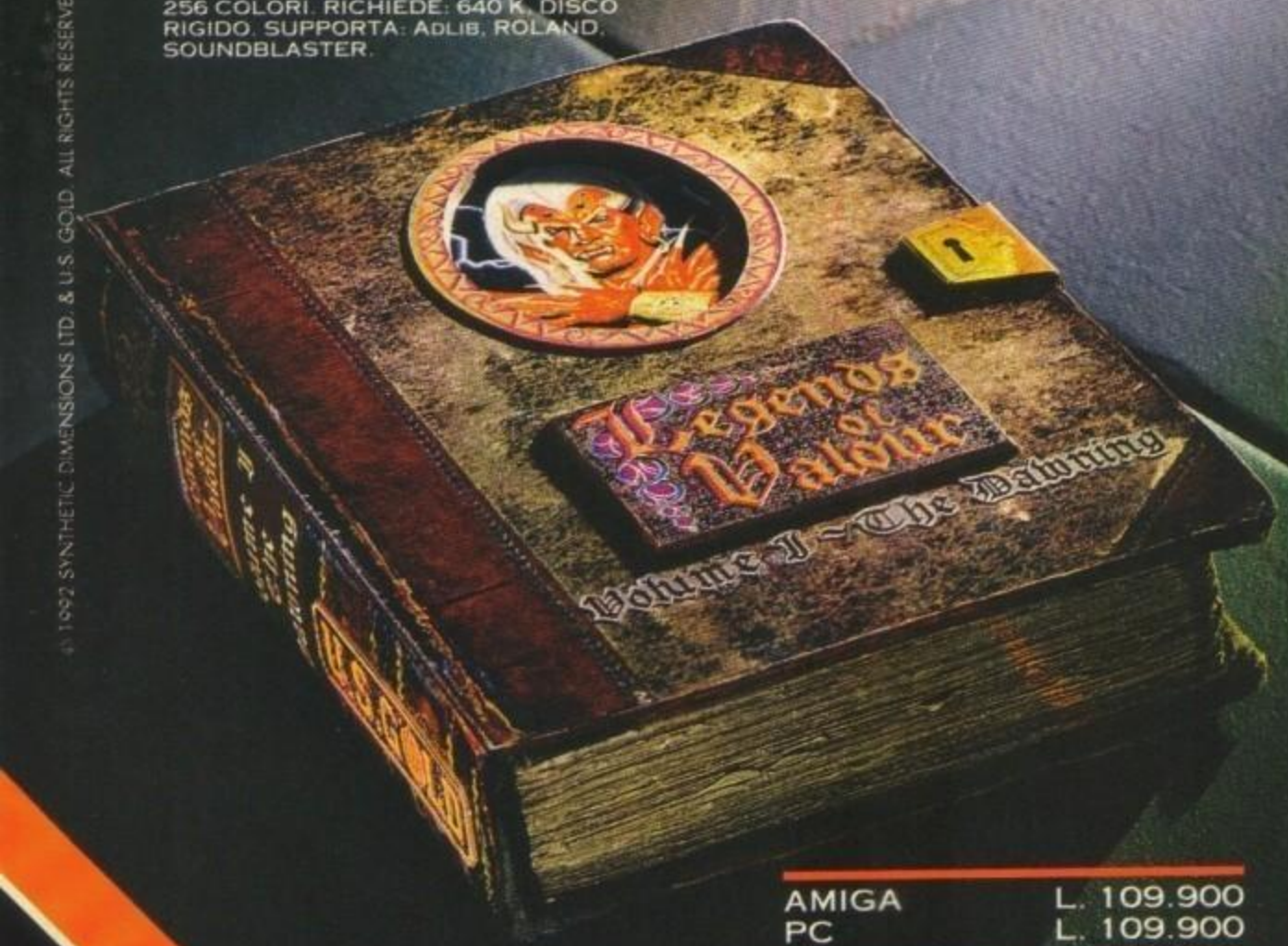
95% AMIGA ("TGM" NOVEMBRE '92)

(...)...RACCOMANDATO A CHI CERCA UN GIOCO DI RUOLO NON TROPPO DIFFICILE, DOVE ANCHE L'OCCHIO HA LA SUA PARTE".

860 PC ("K" DICEMBRE '92)

AMIGA
PC
SCHEDE GRAFICHE: VGA/MCGA
256 COLORI. RICHIEDE: 640 K, DISCO RIGIDO. SUPPORTA: ADLIB, ROLAND, SOUNDBLASTER.





synthetic dimensions

AMIGA	L. 109.900
PC	L. 109.900

U.S. GOLD

LEADER DISTRIBUZIONE

© 1992 SYNTHETIC DIMENSIONS LTD. & U.S. GOLD. ALL RIGHTS RESERVED. MANUFACTURED AND DISTRIBUTED BY U.S. GOLD LTD.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Come già anticipatovi nella pagine precedente, una volta aver letto il nostro articolo sul numero di Novembre, i Trecision si sono subito messi in contatto con i Tecnoart per formare insieme una nuova etichetta. Ecco quindi un'anticipazione di quello che, presumibilmente, sarà il loro nuovo prodotto...

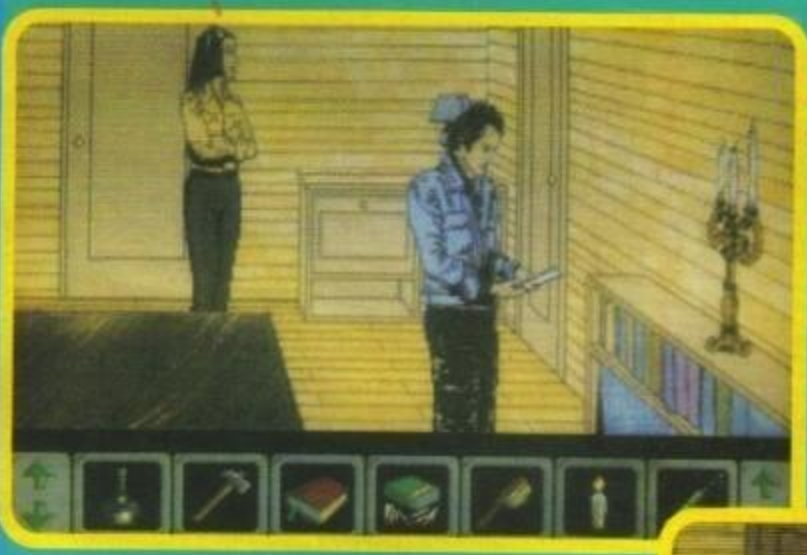
UN PO' DI TRECISION...

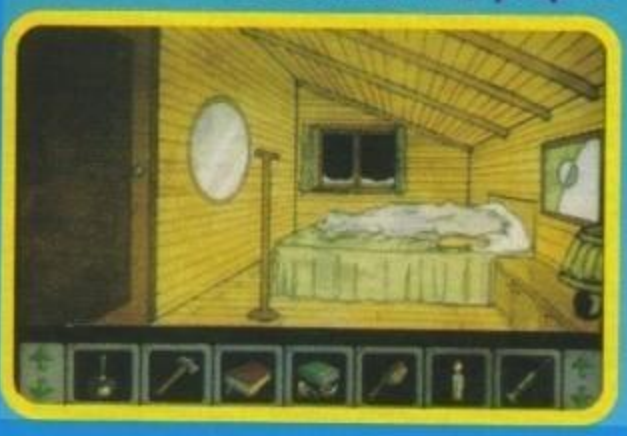
Cominciamo comunque da un doveroso ringraziamento per i due componenti dei Trecision che ci sono venuti a trovare qui in redazione: Pietro Montelatici e Edoardo Gervino. Per chi non lo ricordasse sono stati loro gli autori di Profezia (pubblicato dalla Genias) e del più recente Extasy (uscito con etichetta Simulmondo).

Il nuovo lavoro si chiama invece Dead Of Night, anche se il titolo è ancora provvisorio. Partiamo dunque dalla trama... Per motivi di spionaggio internazionale vi trovate nello chalet di Diana Stevens, sotto la falsa identità dello scrittore di romanzi Eric Wells. Lo scopo della vostra missione è quello di recuperare tra i gioielli di Diana una pietra sintetica di grande importanza industriale, ma, proprio quando stavate per portare a termine la missione, Diana viene uccisa. Il vostro compito ora è quindi molto più difficile, visto che il piano originale consisteva nel farsi rivelare la combinazione della cassaforte dove erano tenuti i gioielli iniettando a Diana una dose di scopolamina, evidentemente inefficace su di un cadavere... Da quanto abbiamo potuto vedere si tratta sicuramente di un adventure grafico di buona fattura, ancora in fase di sviluppo, ma sicuramente dalle ottime potenzialità. L'interfaccia utente è stringata e funzionale (ovviamente punta e clicca), mentre nella parte inferiore dello schermo compare l'inventario degli oggetti raccolti, indispensabili per risolvere i vari enigmi. Analizziamo quindi i principali aspetti della realizzazione. Partiamo dalla grafica (oltre 2 MB complessivi, con fino a 96 colori contemporaneamente su schermo), che è stata dipinta su carta con ecoline, in seguito digitalizzata tramite uno scanner a 16 milioni di colori e in ultimo rielaborata sia su Amiga che su PC. Tutto questo per ottenere un nuovo standard visivo, molto simile ad un'ambientazione fumettistica. C'è poi un mezzo mega circa di musica ed effetti sonori, oltre a un nuovo sistema di interazione con i personaggi denominato "inquiry", con grafica animata (ne vedete un esempio in una delle foto, anche se manca il menu delle domande possibili. La gestione di queste ricorda comunque quella utilizzata in Cruise For A Corpse). Da segnalare inoltre l'uso dinamico della ram a disposizione, al fine di ottenere il miglior e più rapido possibile sistema di caricamento, il gioco sarà inoltre installabile su hard-disk.

Con questo è tutto, la data d'uscita ancora non è stabilita, ma non dovrebbe comunque essere troppo remota.

MAX





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PSYGNOSIS DIGITALE: MICROCOSM

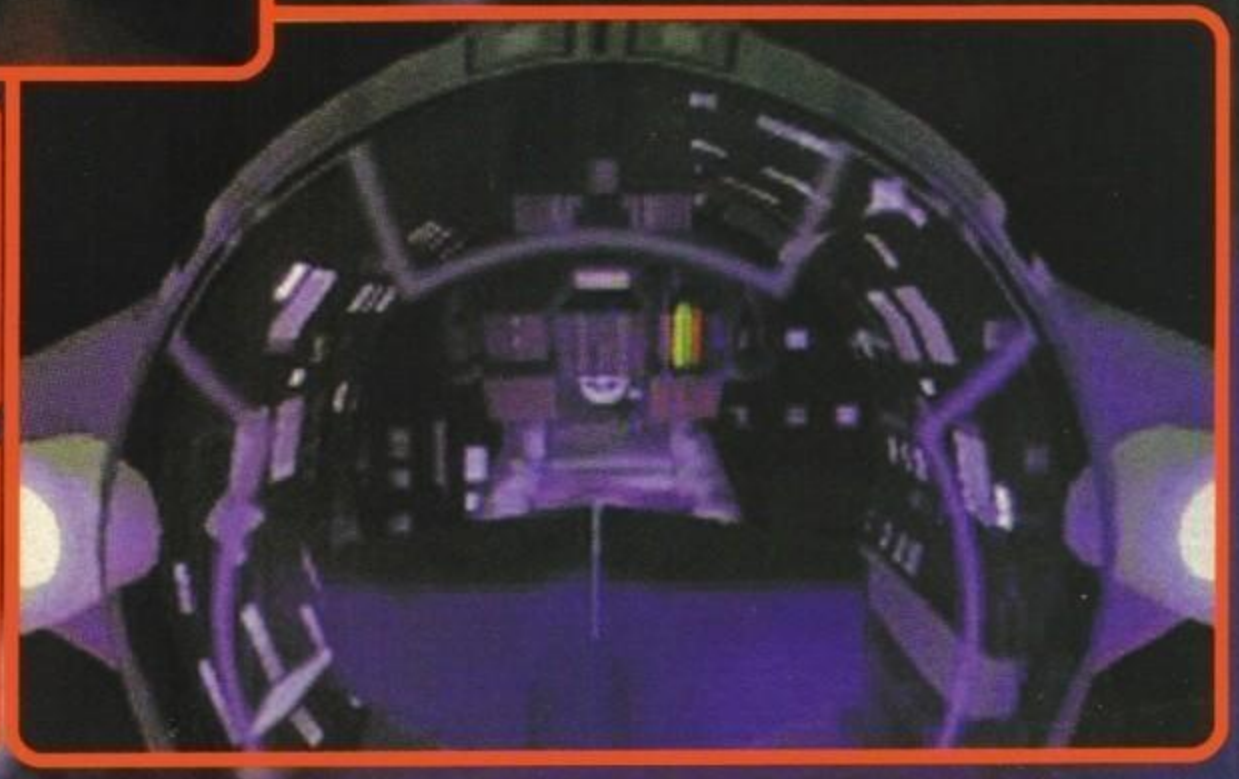
Ricordate le due foto comparse all'interno di una delle Voci di Corridoio del numero scorso? Bene, al termine di queste quattro pagine mi auguro proprio di aver fugato ogni vostro possibile quesito al riguardo...

Vi posso comunque confessare come non sia stato affatto facile intervistare gli artisti Psygnosis che si occupano delle produzioni CD. Ancora una volta devo quindi ringraziare il come sempre efficientissimo Mark Blewitt (il nuovo responsabile stampa della casa di Liverpool) che, anche se regolarmente all'ultimo secondo utile (ma ormai ci siamo abituati...), è riuscito anche questa volta a farci recapitare le spettacolari immagini che trovate il queste pagine. A tale proposito mi devo scusare con tutti voi per la pessima fattura di alcune di queste... Abbiamo avuto qualche problema di conversione del formato.

Ed eccoci quindi all'intervista, cominciando da Microcosm.

MAX: Salve ragazzi, cominciamo con una breve introduzione del gioco, per quali formati è previsto e quando dovrebbe essere disponibile nei negozi.

CD: Dunque, Microcosm è sostanzialmente uno spettacolare sparaefuggi tridimensionale ambientato all'interno di un corpo umano. Il presidente di una futuristica multinazionale sarà infatti stato infettato da minuscoli robot programmati da una società avversaria che, una volta in circolazione, ne decreteranno la sicura morte se voi non interverrete con la vostra navetta. La programmazione di Microcosm è cominciata circa due anni fa e per adesso il materiale accumulato ha ampiamente superato i 500MB complessivi. Per quanto riguarda i formati stiamo lavorando sul CDTV, ma sono previste anche le versioni Mega CD e CD-ROM. La data d'uscita dovrebbe aggirarsi attorno al prossimo Aprile.



MAX: La tecnologia CD sta crescendo con grande rapidità. Credete che siamo veramente alle soglie di una nuova era? Come saranno questo nuovo tipo di giochi?

CD: Siamo indubbiamente all'inizio di una nuova era. L'incredibile quantità di dati immagazzinabili sul CD permette l'utilizzo di risorse grafiche e sonore assolutamente senza paragone, il risultato lo vedrete non appena potrete giocare a Microcosm...

MAX: Abbiamo recentemente giocato a 7th Guest della Virgin. L'avete visto? Cosa ne pensate? C'è qualche attinenza con il vostro gioco?

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CD: Sì, l'abbiamo visto, ed è sicuramente molto ben realizzato, graficamente spettacolare, anche se non ci sembra che la giocabilità effettiva possa risultare particolarmente convincente.

MAX: La prima cosa che ho pensato una volta letto lo storyboard e viste le foto di Microcosm è stato il film Fantastic Voyage (Viaggio Allucinante), c'è qualche effettiva relazione con il gioco?

CD: Niente di particolarmente esplicito. Ci sono indubbiamente delle grosse affinità nella trama, ma è come dire che Pretty Woman e Pigmalione sono la stessa cosa...

MAX: C'è qualche aspetto che, se doveste svilupparlo adesso, avreste voluto realizzare in modo differente?

CD: Obiettivamente no. Crediamo che il gioco sia perfetto così com'è.

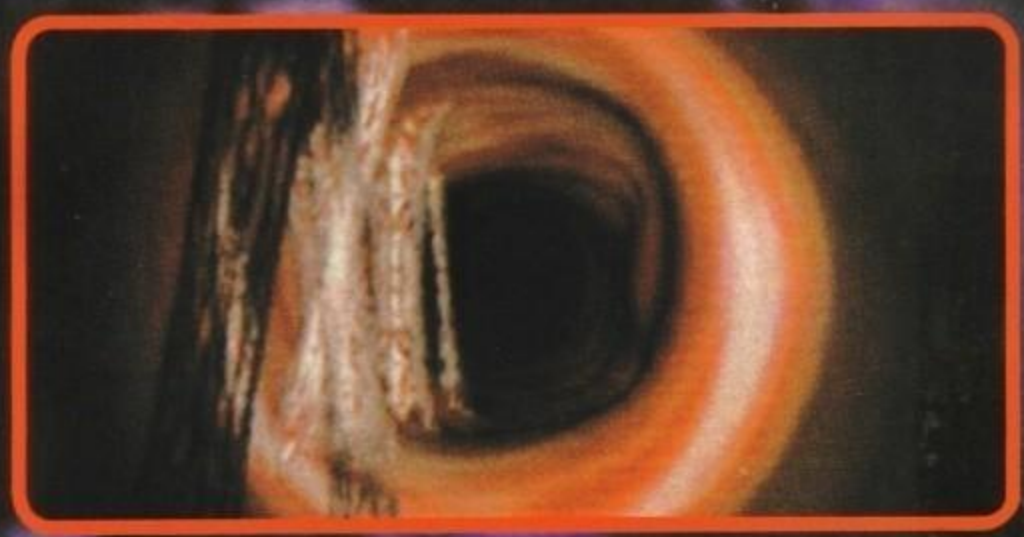
MAX: Quale sarà l'effettivo livello di interattività con il gioco?

CD: Crediamo che sarà decisamente elevato, pazientate ancora qualche tempo è poi potrai giudicare tu stesso.

MAX: Ok, a questo punto passiamo pure a Dracula...

CD: Come preferisci...

(A questo punto, ripresi dall'impatto delle foto, non vi resta che girare pagina... NdMax).



SOTTO A CHI TOCCA...

Il team che si occupa delle produzioni CD della Psygnosis è veramente smisurato. Vi elenchiamo qui di seguito tutti i componenti che ne fanno parte: la direzione è affidata a Ian Grieve, che sovraintende ogni progetto. Della programmazione se ne occupano: Chris Wylie, Simon Moore, Kenny Everett, Dominic Mallinson, Stuart Sargasson, Paul Frewin, John Gibson, Dave Berisford, Mike Anthony, Andrew Toon e Cavin Dodd. Gli artisti grafici sono: Mike Waterforth, Chris Moore, Gary Burley, Jim Bowers, Neil Thompson, Neal Sutton, Garvan Corbett, Lee Carus Westcott, Jeff Bramfitt. Autori del designer sono invece: Tony Parkes, Nick Burcombe e Nick Wild. Mentre della produzione generale se ne occupano: Ian Hetherington, Richard Browne, Graham Strafford, John White, Phil Morris e il già citato Ian Grieve.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PSYGNOSIS DIGITALE: DRACULA

Dunque, se aprendo a caso la rivista steste leggendo questa pagina... Fermi tutti! Fate un passo indietro perché l'intervista è cominciata un paio di facciate fa...

Dov'eravamo rimasti? Certo, avevamo appena chiuso il capitolo Microcosm e ci accingevamo ad aprire quello di Dracula... Tanto vale ricominciare dalle stesse domande preliminari.

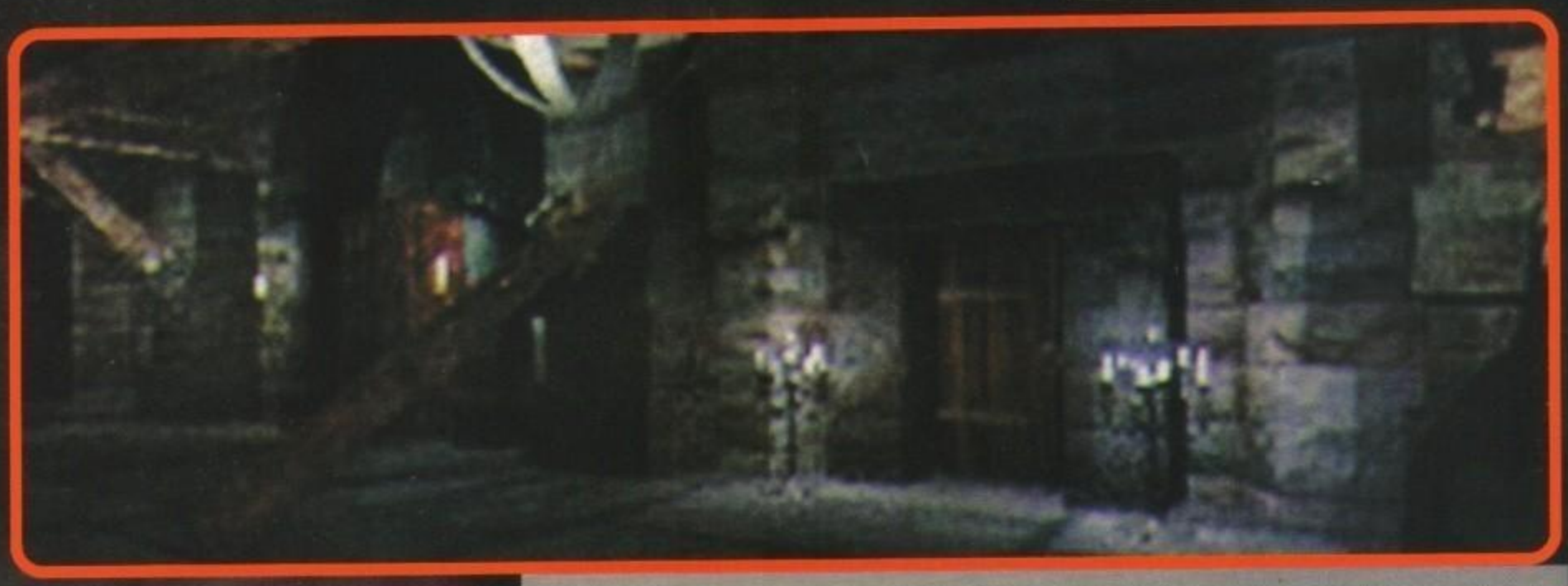
MAX: Cominciamo anche questa volta con una breve introduzione del gioco, per quali formati è previsto e quando dovrebbe essere disponibile nei negozi. Cosa mi sapete dire al riguardo?

CD: Nel caso di Dracula si tratta di un gioco su licenza ispirato al nuovo film di Coppola che tanto clamore ha già suscitato negli States. Si tratta a tutti gli effetti di un'assoluta novità per la Psygnosis, che è nuova nel campo dei tie-in cinematografici, in ogni caso c'è sembrato il titolo più adatto per un esordio di quelli trionfali. Ovviamente nel gioco il vostro compito principale sarà quello di combattere il macabro vam-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



piro, affrontandolo nelle molteplici forme che di volta in volta saprà assumere. Le situazioni che vi troverete ad affrontare saranno quindi le più molteplici e tutte in grado di tenervi con il fiato sospeso...

Un aspetto interessante che vogliamo sottolineare è l'acquisizione dei diritti anche per quanto riguarda la riproduzione dei vari personaggi (cosa che, giusto per fare un esempio, aveva invece creato grossi grattacapi alla Ocean ai tempi di Total Recall... Che infatti, nelle schermate introduttive, presentava uno Schwarzenegger piuttosto irriconoscibile, ndMax), tutto questo ci permetterà di riadattare liberamente come meglio vogliamo le animazioni originali, che saranno comunque utilizzate, digitalizzando direttamente alcuni nostro attori (con la tecnica chiamata rotoscope), in modo da garantire così un risultato quanto mai realistico.

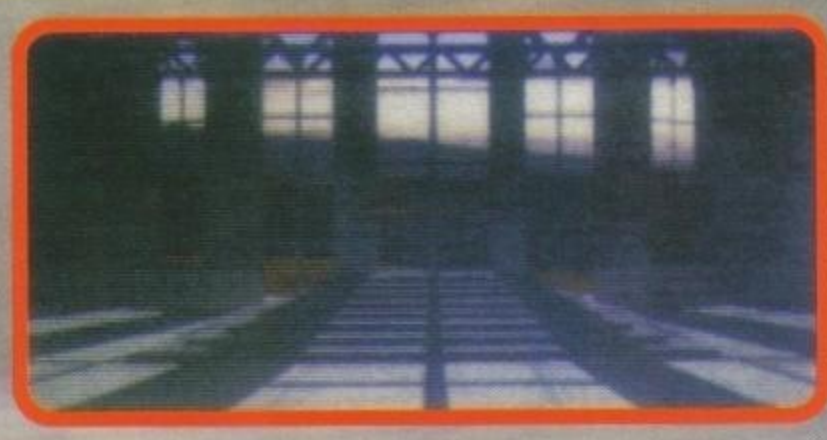
Dracula sarà disponibile per tutti i principali formati, stiamo comunque pensando anche ad una versione su dischetto, con le evidenti limitazioni che questo formato comporta, dal momento che 600MB non sono certo uno scherzo!

MAX: La tecnologia CD sta crescendo con grande rapidità. Credete che siamo veramente alle soglie di una nuova era? Come saranno questo nuovo tipo di giochi?

CD: Credo che la risposta non possa non essere affermativa. Forse è un po' presto per dirlo, ma a giudicare dalla velocità di diffusione dei CD credo che già alla fine di quest'anno solare potremmo avere le idee più chiare.

MAX: Le prime impressioni riguardanti il film l'hanno accreditato di una violenza terrificante. Sarà così anche nel gioco?

CD: Non è che il film sia poi così scabroso, ci sono sicuramente un sacco di scene sanguinolente e altre a sfondo chiaramente sessuale, ma, dopotutto, si tratta di una storia d'amore... (Se lo dite voi... Io il film non l'ho ancora visto, ma da quelle poche immagini che hanno trasmesso una commediola acqua e sapone non mi sembra proprio. NdMax). Il gioco in ogni caso riprenderà abbastanza da vicino la trama e l'atmosfera del film.



MAX: Quale sarà l'effettivo livello d'interattività nel gioco?

CD: C'è sicuramente una discreta interazione con il personaggio principale, Jonathon Harker, che dovrete sapientemente guidare attraverso le varie sequenze.

MAX: Secondo voi Dracula può essere paragonato a qualche altro prodotto già disponibile?

CD: Non crediamo proprio, non crediamo che nessun gioco CD si sia ancora mosso in questa direzione, crediamo fermamente che una volta sul mercato le altre case di software potranno comprenderne da sole le incredibili potenzialità.

MAX: Avete qualche altro progetto per la testa?

CD: Certamente sì, ma è sicuramente troppo presto per parlarne.

MAX: Ok, sarà per la prossima, grazie per l'intervista...

CD: Bye bye.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DESERTO DI FUOCO

Dopo la recensione di Desert Strike sul numero scorso, è giunto il momento d'occuparci di un'altra, attesissima, conversione da Megadrive... Desert Strike. Per l'occasione abbiamo intervistato il suo programmatore: Gary Roberts.

MAX: Ciao Gary, giusto per cominciare, perché non ci parli un po' di te, dei tuoi hobbie e di come sei diventato programmatore...

GARY: Ciao, vuoi che ti parli di me? Sei proprio sicuro? Onestamente non ricordo come sia diventato programmatore, quando il BBC della Acorn arrivò nei negozi, i miei genitori me ne comprarono uno, pensando che mi avrebbe aiutato a scuola, anche se, in effetti, non mi sarebbe stato di alcun aiuto fino al college! Ho imparato il basic inizialmente, per poi passare al 6502. Tutto da autodidatta...

Dopo essere caduto dal tetto della scuola all'interno dello spogliatoio femminile, aver fatto esplodere il laboratorio di chimica, distruggendo anche quello di fisica, ed essere beccato in un armadietto della palestra con una ragazza, ho lasciato la scuola con dieci "O" Levels e ho cominciato la vita da collegiale.

Mi sono iscritto al college prendendo quattro "A" Levels (che in italiano sarebbero una sorta di indirizzi): matematica, informatica, tecnologia ed elettronica.

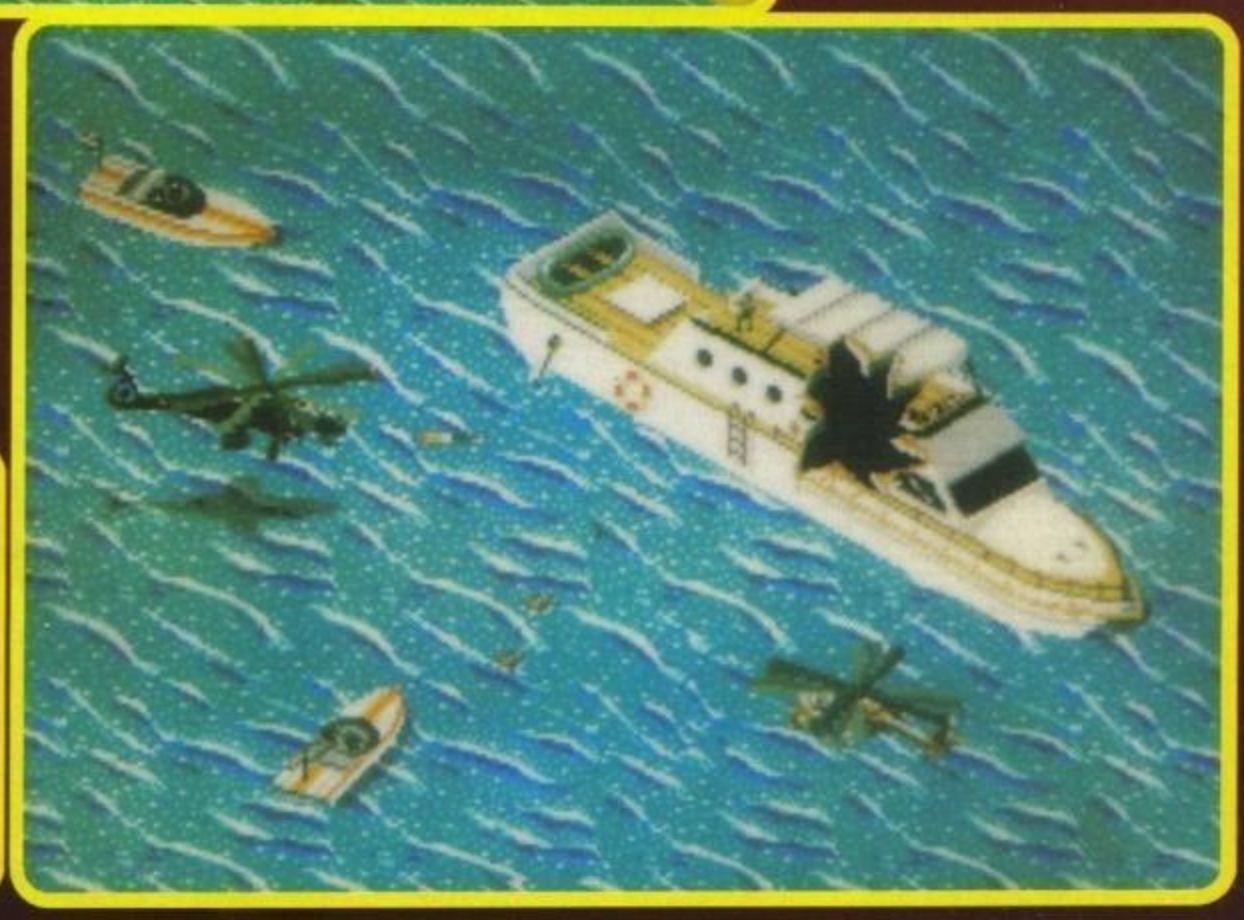
Durante i miei due anni al college sono riuscito a scrivere e mantenere un gioco multi-utente in rete, decisamente più divertente delle tanto odiate letture. Non per niente sono stato cacciato dal college per questo gioco (occupavo decisamente troppo le linee telefoniche interne).

Dopo il college ho ottenuto un lavoro all'IBM, come programmatore, sviluppando i primi CD-Rom multimediali, il mio lavoro era scrivere un'utility ray-tracing per renderizzare i modelli tridimensionali di molecole. Era molto interessante, ma non mi sono divertito lavorando per l'IBM. E' una compagnia rigorosa, non era per me!!!

Durante i miei ultimi 6 mesi all'IBM, ho scritto un paio di programmi per Amiga. Uno era un gioco chiamato Tanx, di cui hanno parlato alcune riviste Amiga, e adesso è un PD (troppo bello! NdMax). L'altro era addirittura su sei dischi e si basava sul grande film dei Pink Floyd e Roger Walters, intitolato "The Wall".

A questo punto lessi per caso un annuncio su una rivista inglese per un lavoro di programmatore alla Electronic Arts, così ho spedito loro un piccolo campionario del mio lavoro. Sorprendentemente il giorno dopo ricevetti una chiamata... Dopo aver detto a Mark Lewis che volevo il lavoro, lui me l'ha offerto! E da allora non me ne sono mai pentito, almeno fino ad adesso.

Sono ormai due anni che lavoro all'EA, ho quasi finito Desert Strike per Amiga e già da tempo completato John Madden, uscito circa nove mesi addietro. Nel passato ho posseduto un Acorn BBC, un Commodore 128 e un Amiga. Adesso scrivo giochi, non ho un computer mio, tranne un Sega Megadrive, ma



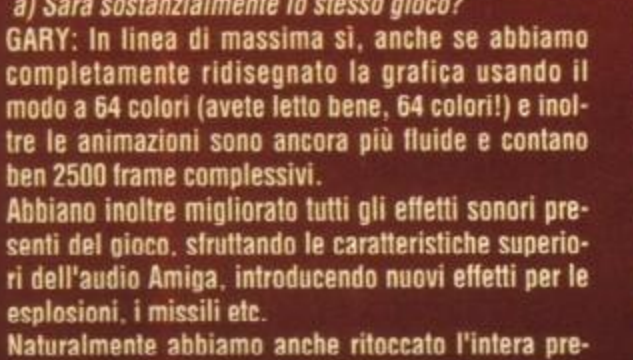
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

mi è stato dato dall'EA (Electronic Arts).
Per quanto riguarda gli hobby credo che almeno una volta bisogna provarle tutte, quelli che mi appassionano adesso sono il Fullsize Gliding (che non abbiamo ben capito cosa significhi), gli aerei radiocomandati, fare esercizi di ginnastica, passeggiare, danzare, bere, il solito insomma... Ho praticato anche paragliding, hang gliding e bungee jumping (che ipotizziamo essere deltaplano, free climbing e non so cos'altro...). Spero di migliorare la mia tecnica nei prossimi mesi.

MAX: L'altr'anno sono salito in cima alla Grand Arche di Parigi con l'ascensore esterno è ho avuto la conferma di soffrire di vertigini... Credo sia meglio passare a Desert Strike, una conversione da Megadrive...
a) Sarà sostanzialmente lo stesso gioco?
GARY: In linea di massima sì, anche se abbiamo completamente ridisegnato la grafica usando il modo a 64 colori (avete letto bene, 64 colori!) e inoltre le animazioni sono ancora più fluide e contano ben 2500 frame complessivi.
Abbiano inoltre migliorato tutti gli effetti sonori presenti del gioco, sfruttando le caratteristiche superiori dell'audio Amiga, introducendo nuovi effetti per le esplosioni, i missili etc.
Naturalmente abbiamo anche ritoccato l'intera presentazione; fortunatamente abbiamo avuto un grosso aiuto dalla MC Donnel Douglas, i creatori del vero AH-64 Apache, che ci hanno fornito parecchie foto, poster e videocassette del loro elicottero, in modo da rendere la versione Amiga ancora più realistica.
Come già detto l'introduzione e l'animazione del pilota sono state ridisegnate da 32 a 64 colori e le animazioni sono state rese ancora più fluide.
b) E' più facile convertire direttamente un gioco, o avresti preferito una maggiore libertà d'azione?
GARY: Anche se stiamo realizzando una conversione, godiamo d'una certa libertà. Se abbiamo qualche idea per qualche modifica non dobbiamo far altro che chiamare la divisione americana e decidere insieme cosa fare. Fino a quando si tratta di buoni prodotti mi piace lavorare sulle conversioni, anche perché di giochi così non ce ne sono tanti in giro.
c) C'è qualche cosa che ti sarebbe piaciuto cambiare nel gioco, ma non ti è stato possibile?
GARY: Credo di aver appena risposto a questa domanda...



MAX: Dopo il grosso lavoro che hai svolto con la conversione di John Madden e questa seconda trasposizione Megadrive-Amiga, hai altri dei progetti futuri? Qualche idea completamente originale?
GARY: So già che una volta terminato Desert Strike, con ogni probabilità, mi occuperò di un'altra conversione da Megadrive. Anche se spero che questa volta mi lasceranno più tempo per realizzarla. Sono sicuro che prima o poi avrò l'occasione per sviluppare qualche cosa di mio, ma è ancora tutto da decidersi.

MAX: Cosa ne pensi delle console? Molti programmatori ne sembrano affascinati e hanno intenzione di spostarsi verso di loro, cosa dici?
GARY: A dire il vero non sono poi così entusiasta delle console in genere. Hanno tutte le loro limitazioni, come del resto i computer. Ma l'aspetto determinante che me ne tiene lontano è il genere di giochi che il mercato continua a sfornare: shoot'em up, platform game etc.
Io sono molto più affascinato dai prodotti più sofisticati, magari sviluppati sul CD-ROM. Qualche cosa di più complesso, articolato e impegnativo... Allucinanti simulatori di volo, adventure ecc... I PC in questo senso sono molto intriganti, con la diffusione dei 486 e l'imminente 586, supportati dalla VGA e un paio di buone schede sonore, sono macchine veramente interessanti.

MAX: Che impressione ti ha fatto il nuovo Amiga 1200?
GARY: Il nuovo Amiga è sicuramente un passo nel verso giusto, anche se un po' in ritardo. E' sicuramente una bella macchina, veloce, gli sprite hardware sono finalmente utili e i 256 colori e l'HAM a otto bitplain sono davvero due belle cose. Il processore è ancora un po' lento, ma il prezzo è buono e la macchina è stata spinta sul mercato verso il tipo di consumatore giusto. Spero che prenda piede, potrebbero farci dei giochi veramente notevoli, ma perché non hanno migliorato l'audio?

MAX: Che aspetti ti piacerebbe sottolineare in Desert Strike, caratteristiche tecniche, problemi vari nella programmazione...
GARY: Il gioco è stato abbastanza difficile da convertire, la struttura del codice è molto compatta. Si basa molto sulle caratteristiche della macchina su cui è stato sviluppato, che possono essere quindi difficili da eseguire sull'Amiga.
La versione Amiga sarà leggermente più lenta di quella per Megadrive (ma non lo noterete!), per via del fatto che il MD gestisce le cose sullo schermo molto più velocemente grazie all'hardware, e io l'ho dovuto fare via software. Il problema con le conversioni Sega->Amiga è che le routine grafiche devono essere scritte per girare il più veloce possibile. In Desert Strike è stato speso un sacco di tempo per spingere l'Amiga fino ai suoi limiti.
Un altro problema è convertire l'interfaccia-utente: da un pad a quattro pulsanti a joystick/mouse e tastiera, anche qui abbiamo fatto un bel po' di ricerche.
Abbiamo anche usato un sacco di gente che lavora all'Electronic Arts inglese: il comandante dei cattivi è interpretato dal nostro boss, Mark Lewis, e tutti i co-piloti sono colleghi vari, quindi ci siamo divertiti un bel po' lavorandoci.
Infine, eccoti alcune informazioni tecniche sul gioco:
Più di 2500 frame di animazioni, dei quali ben 288 sono per il solo Apache.
Grafica a 64 colori.
Opzioni per usare joystick, mouse, tastiera e joypad del Megadrive.
Menu a 32 colori.
Schermate digitalizzate.
Più di 2 mega di sonoro campionato.
Mega-esplosioni pirotecniche.

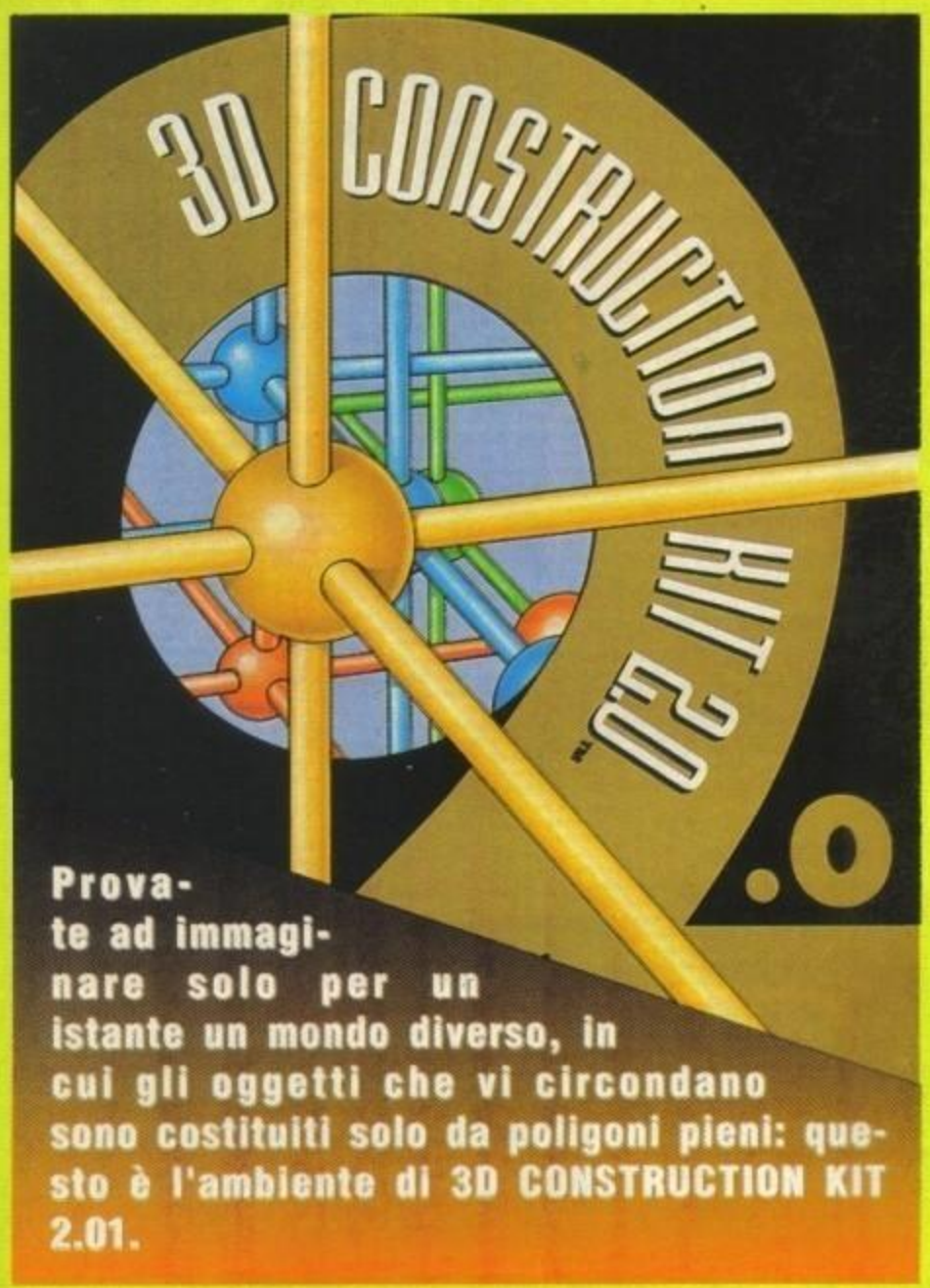
MAX: Sembra decisamente interessante, e le schermate non fanno altro che testimoniare la qualità del gioco, quand'è che potremmo finalmente giocarci?
GARY: A Marzo.

MAX: Grazie di tutto.
GARY: Di nulla.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DOMARK per Amiga, PC



Prova-te ad immagi-nare solo per un istante un mondo diverso, in cui gli oggetti che vi circondano sono costituiti solo da poligoni pieni: questo è l'ambiente di 3D CONSTRUCTION KIT 2.01.

Dunque grazie a questo tool (all'interno del quale v'è la presenza di un intero nuovo linguaggio) potrete crearvi il vostro mondo in 3D (tipo Realtà Virtuale... ma non troppo) e sguazzarci fino in fondo facendo roteare gli oggetti, spostarli, capovolgerli, allungarli, stringerli, animarli etc... Tutto questo grazie a una serie di potenti comandi in grado di gestire i vostri oggetti che con tanta pazienza avrete disegnato sul vostro monitor/televisore.
Molti di voi non devono comunque confondersi, non si tratta infatti di un linguaggio di programmazione tipo Amos 3D, in quanto di affinità con questo ne ha ben poche: solo il linguaggio dedicato... Gli oggetti non dovrete crearli tramite istruzioni, ma dovrete disegnare direttamente gli oggetti. Per farla in breve potrete implementare, grazie all'editor, il sistema Freescape (apparso per la prima volta sul Commodore 64. Do you remember Driller and Total Eclipse I&II?) e così dare vita ad un ambiente più o meno interagente con il vostro personaggio (se poi ne esiste uno) di un ipotetico gioco. Naturalmente il sistema è stato sviluppato (soprattutto, anzi, solamente) per la creazione di giochi che sfruttino la tecnica del 3D.
Vediamo di analizzare il tutto da più vicino (zoom!). All'interno della confezione, oltre al classico manuale, troverete un fascicoletto in cui sono illustrati oggetti già pronti per l'uso, come ad esempio un treno, un pianoforte, una libreria, una vasca da bagno, un giardino, un semaforo, la sfinge di Cheope un teschio e altri ancora per un totale di 91 disponibili. In più v'è la presenza di una videocassetta che illustra in un primo momento le potenzialità del prodotto, per poi introdurre l'uso dell'editor e delle varie icone e per passare infine alla creazione di un oggetto (una casa) partendo dal singolo poligono fino ad arrivare a oggetti più complessi. Il tutto viene commentato in lingua inglese (anche se le immagini parlano da sole). Il manuale è suddiviso in varie sezioni: introduzione (del tipo cosa diavolo vorrà dire creare un mondo in 3D?), per poi arrivare alla spiegazione delle varie funzioni che svolgono le icone dell'editor, comandi nei menu e sub-menu, spiegazione delle istruzioni dello "FCLRG" che è l'abbreviazione per Freescape Command Language Reference Guide, in cui ogni comando viene analizzato per filo e per segno: codice mnemonico (come si scrive l'istruzione o più semplicemente la sintassi) tipo di istruzione (condizione, ciclo..), descrizione di quello che esegue, esempio dello stesso, flags che vengono modificati (per quelli che non sanno cosa sono i flags tenete presente che sono i due possibili valori (vero o falso) che una variabile (un risultato di un'operazione) può assumere), note (ad esempio se modifica alcuni registri o se usato assieme ad altre potrebbe creare problemi), comandi affini e/o opposti e infine abbreviazioni (il "?" al posto del print, per intenderci).
C'è da constatare che il numero di comandi è aumentato con-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

siderevolmente rispetto alla prima versione del programma, introducendone di nuovi e migliorando i già presenti, come la possibilità di gestire oggetti trasparenti o di rendere opaco un oggetto (definizione poco apprezzabile di "fade"), o quella di creare oggetti flessibili e sferici... tutte operazioni non possibili con la precedente versioni. Novità degna di nota è sicuramente la presenza di un sound editor che vi permetterà di inserire all'interno del vostro programma appropriati effetti sonori atti ad aumentare la suspance della locazione, anche se tutto ciò non è possibile farlo direttamente dall'editor, ma bisogna caricare un altro programma presente comunque sul disco stesso. All'interno di questo, una volta caricato lo strumento, potrete selezionare una parte dell'onda sonora e modificarla a vostro piacimento, creare un eco, rendere il suono metallico (tipo Say del workbench), creare un effetto di coro, renderlo una (o più) tonalità più bassa ect... Quando ritenete di avere finito il vostro lavoro potrete renderlo eseguibile come un normale programma, grazie a una utility che dopo aver ricevuto il nome con cui deve salvare il tutto provvederà a renderlo eseguibile.

Data una panoramica generale di quello che offre il programma veniamo al testing più approfondito, ovvero: a che velocità rispondono i comandi (leggi: il tutto una volta ultimato si muove a velocità decente?)?. Beh devo dire che ho potuto provare il programma sia su un Amiga 500 (dotato del processore 68000 a 7.14 Mhz) sia su un Amiga 1200 (che fa bella mostra in redazione, visto che è da poco approdato sotto le nostre grinfie)(dotato di un 68020 a 14.2 Mhz) e in entrambi i casi gli oggetti non si muovevano ad una velocità elevata. Difatti se da una parte ci si aspetta che su Amiga 500 la velocità con cui viaggiano i poligoni non sia elevata (chissà allora perché No Second Prize della Thalion va così veloce anche su un umile 500... mistero della programmazione?), almeno su di un 1200 le cose dovrebbero migliorare, e invece niente.

Certo, finché vi sono pochi poligoni sullo schermo il tutto fila via abbastanza fluidamente (su entrambe le configurazioni), ma quando si iniziano a programmare progetti più ambiziosi (leggi ambiente completo) si ha un rallentamento globale decisamente pronunciato. Posso comunque già annunciarvi che in una paginetta del manuale compariva la pubblicità di un nuovo programma che porta l'ambizioso nome di Superscape che permetterà di... (lo leggerete in una futura recensione).

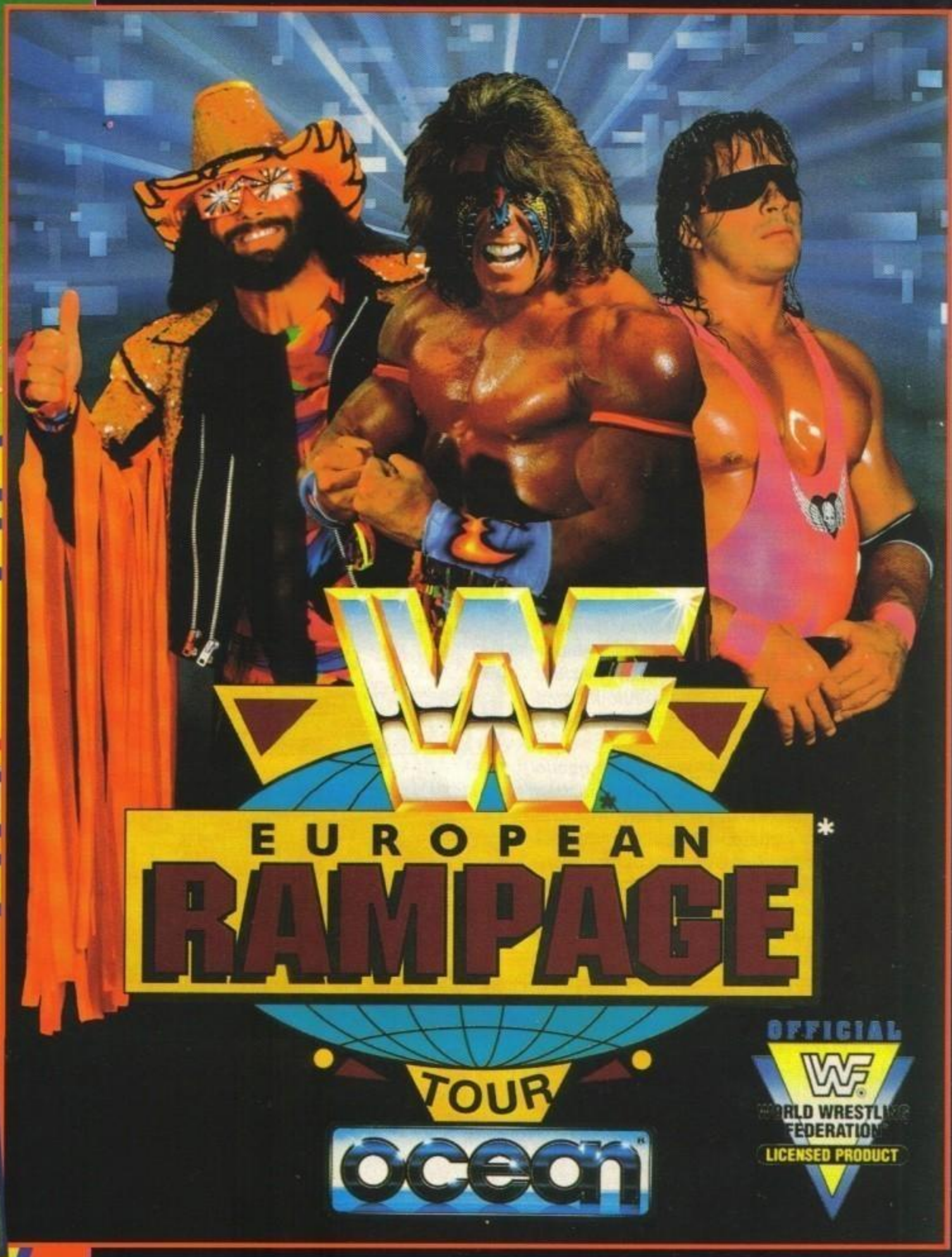
Detto questo ecco a voi le conclusioni definitive. Nonostante tecnicamente potesse essere realizzato meglio, ciò non toglie che si presenta come un prodotto valido per chi vuole avvicinarsi a questo tipo di ambiente. In definitiva si tratta di un prodotto atipico che può sicuramente scoraggiare tutti coloro che non se la sentono perdere ore della propria vita per creare un paesaggio in 3D. Per chi invece si trova perfettamente a suo agio con il mondo suddetto può rappresentare un buon acquisto, a patto che non ci si preoccupi eccessivamente della velocità e quindi non aspiri a creare un prodotto commerciale.

Alessandro Montoli

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANCORA UNA VOLTA, LE **SUPERSTARS*** DI **WWF*** SI SONO DATE APPUNTAMENTO PER IL **GRAND EUROPEAN RAMPAGE* TOUR.**



WWF EUROPEAN RAMPAGE* TOUR

OFFICIAL WORLD WRESTLING FEDERATION LICENSED PRODUCT

ocean

UNISCITI AI TUOI IDOLI PREFERITI: **HULK HOGAN,** ** **ULTIMATE WARRIOR*** E MOLTI ALTRI SUI RING DI TUTTA EUROPA E AFFRONTA TEMIBILI SQUADRE QUALI I **NATURAL DISASTERS*** E I **NASTY BOYS***.

OSSERVALI SUL RING E SEGUILI NEL MATCH FINALE IN MADISON SQUARE GARDEN A NEW YORK CITY.

TESTA LA TUA FORZA E LA TUA ABILITÀ. COLLABORA CON IL TUO COMPAGNO DI SQUADRA PER CONQUISTARE L'AMBITO TROFEO DELLA VITTORIA: **THE EUROPEAN RAMPAGE* TAG TEAM TITLE!**

C64C	**L. 29.900**
C64D	**L. 29.900**
AMIGA	**L. 49.900**
PC	**L. 49.900**

LEADER DISTRIBUZIONE

*Trademark of TitanSports, Inc. **Hulk Hogan, Hulkamania and Hulkster are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc., licensed exclusively to TitanSports, Inc. All other distinctive character names, likenesses, titles and logos are trademarks of Titansports, Inc.
© 1992 All rights reserved.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFT center

ABRUZZO:
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81

CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
BATTIPAGLIA (SA) - KING COMPUTER Via Olevano 561
CAPRI (NA) - CAPRI GRAPHIC Via P.R. Giuliani 1
NAPOLI - ODORINO Via Largo Lala 25/26
NAPOLI - TOP VIDEO Via S. Anna Dei Lombardi 12
PORTICI (NA) - INFORMATICA ESSE Via Libertà 258/B
POZZUOLI (NA) - BASIC COMPUTER Corso Garibaldi 34
SALERNO - NEW COMPUTER MARKET Corso Garibaldi 65
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81

CALABRIA:
COSENZA - COMPUTER POINT Corso D'Italia 11

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - COMPUTER ONE Via Vela 12/2
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI Corso Cabassi 28
FAENZA (RA) - ARGNANI Piazza Libertà 5/A
FERRARA - BUSINESS POINT Via Carlo Maier 85
FERRARA - SOFT GALLERY Via Mortara 30/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM Piazza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE - C. C. I. Portali-P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. INFORMATICA Borgo Parente 14 A/B
PARMA - ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - DELTA COMPUTER Via M. Della Resistenza 15/G
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
PIACENZA - HIGH PRESTIGE 2 Via Capra 11
PIACENZA - MR. BYTE Via F. Frasi 39
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTERLINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
RIMINI (FO) - EASY COMPUTER & SOFTWARE Via Pascoli 37/A
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza M.Partigiani 31- Via Adda 49
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21

FRIULI:
PORDENONE - COMPUTER POINT Via Bertossi 17
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
TRIESTE - VIDEOLANDGAMES Via Rismondo 4
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24
ZOPPOLA (PN) - SME Via Udine 28

LAZIO:
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - CAMPA ADOLFO Via Prenestina 426
ROMA - COMPUTERLANDIA Via Prenestina 370/I
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - IL VIDEO GIOCO Viale Delle Provincie 19
ROMA - INTEL DATA Via Casilina 434
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI P.le Jonio 17
ROMA - PERGIOCO Via Degli Scipioni 109/111
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza Dei Caduti 12

LIGURIA:
BOLZANETO (GE) - SCABINI GIOCATTOLI Via C. Reta 7/9 R
GENOVA - ABM COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via Delle Casaccie 14/16/18
GENOVA VOLTRI - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
LOANO (SV) - CELESIA ENZA Via Garibaldi 144
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
RIVAROLO (GE) - FOTO MAURO Via T.M. Canepari 183/R
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SAVONA - ATHENA INFORMATICA Via Carissimo e Crorni 16/R
SAVONA - BLASTER Vico Dei Crema 13/R

LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BUSTO ARISIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gravinana 17
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CAST. D. STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W.Gnutti 38
CINISELLO BALSAMO (MI) - MULTISYSTEM V. De Gasperi 11/13
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. Da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR2
CREMONA - PRISMA Via Buoso da Dovara 8
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Prov.le 38
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME Corso Garibaldi 199
LODI (MI) - M.B.M. INFORMATICA SYSTEMS Corso Roma 112
MILANO - ALCOR Corso di Porta Romana 55
MILANO - ALCOR Viale Bligny 22
MILANO - ALCOR Viale Gran Sasso 50
MILANO - ALCOR Via Paolo Sarpi 7
MILANO - E.D.S. Corso Porta Ticinese 4
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Corso V. Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Mauro Macchi 26
MONZA (MI) - BIT '84 Viale Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
SONDRIO - CARTOLIBRERIA MILANO Viale Milano 24
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA P.le Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY P.zza del Tribunale
VIGEVANO (PV) - GIOCOMANIA Corso Milano 13
VIMODRONE (MI) - PROXIMA S. Padana 292 (Int. Città Mercato)

MARCHE
OSIMO (AN) - SPAZIO 4 Via Della Vecchia Fornace

PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT Corso Langhe 26/C
ASTI - ASTI GAMES Corso Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA Corso V. Emanuele 154
COLLEGNO (TO) - HI-FI CLUB Corso Francia 92/C
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Rivoli 38/A
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI Corso Francia 333/4
TORINO - COMPUTEL Corso G. Cesare 56/bis
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - IL COMPUTER SERVICE Via Stradella 235/A
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Monginevro 1
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI C.so U. Sovietica 381-Via C. Alberto 31
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza D.Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

PUGLIA:
BARI - COMPUTER POINT Via G. Petrani 35 C/D
BARI - WILLIAM'S COMPUTER CENTER Viale Unità D'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - DI MATTEO ELETTRONICA Via C.Pisacane 11
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
SAN SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - MAR. COS. COMPUTER Via Puglia 36
TARANTO - ELETTRO JOLLY CENTRO Via De Cesare 13
TARANTO - T.E.A. Via Cugini 34

SARDEGNA:
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cav5 C/Dalcanti 7
CAGLIARI - COMPUTERS POINT Via Cavaro 21/B-C
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
OLBIA (SS) - FOLLIE GAMES Via Cavour 7
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 P.zza Azuni 12

SICILIA:
CALTANISETTA - FIRA EXPRESS SECURITY V.le D. Regione 63
CASA S. ERICE (TP) - DIGITAL TOP Via G. Marconi 463
CATANIA - AZETA Via A. Canfora, 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - MAC SYSTEM Via R. Imbriani 179 A/B
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
MASCALUCIA (CT) - INFORMATICA ETNEA Via Scalilla 2
PALERMO - HOME COMPUTER Viale Delle Alpi 50/E
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 65
PALERMO - M.M.P. Via Simone Corleo 6
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 160/B1
RAGUSA - BIT INFORMATICA Viale Dei Platani 40
SIRACUSA - NIWA HARD & SOFT Via M. Bonanno 23

TOSCANA:
AREZZO - SISTEMI INFORMATICI AREZZO Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT Piazza Risorgimento 10
FIRENZE - ATEMA Via B. Marcello 1/A - 1/B
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO V.C.Colombo 14/C
GROSSETO - COMPUTER SERVICE Via Dell'Unione 7
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via S. Francesco 30
LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via Vittorio Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Galleria L. Da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAYMASTER Via Intercomunale 49
ORBETELLO (GR) - COMPUTER SERVICE Via R. Piro 21
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Mazzini 81
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
POGGIBONSI (SI) - BABILONIA Via Del Commercio 29
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77

TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25

UMBRIA:
CITTA' DI CASTELLO (PG) - CHIMAR COMPUTER V.D.Casceri31/A
FOLIGNO (PG) - ETA BETA COMPUTER Piazza S. Domenico
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
TERNI - BUCCI FRANCO Corso Tacito 76
UMBERTIDE (PG) - CHIMAR ELECTRONIC V. Morandi - C.C. Fratta

VENETO:
CESSALTO (TV) - IRES Via Dante 1
CEGGIA (VE) - SARTORELLO Via Duca D'Aosta 4
CITTADELLA (PD) - COMPUTER SERVICE Borgo Treviso 150
MARGHERA (VE) - SME Via Orsato 5
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
MESTRE (VE) - SME Via Torino 101
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
PADOVA - COMPUTER SHOP c/o C. GIOTTO Via Venezia 61
PORTOGRUARO (VE) - SARTORELLO Via Venezia 8
ROVIGO - MONDOGIOVANE COMPUTERS Via Fuà Fusinato 37/A
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS V.C.Battisti 53
SUSEGANA (TV) - SME Via Conegliano 59
TREVISO - GUERRA EGIDIO P.zza Trentin 6
VENEZIA - R. CAPUTO P.zza San Marco 5193

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LEADER
DISTRIBUZIONE

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

http://www.oldgamesitalia.net/

MICROPROSE per PC L. 139.900

THE LEGACY

La lama del tetto squarcia il velluto della notte, e all'improvviso un fulmine apre un capriccioso strappo bianco sulla volta nera. Le luci della villa ammiccano malevole, e voi state per entrarci. Siete forse impazziti? Ehm, mi sa proprio di sì.

THE GAMES machine STAR PLAYER

In questo periodo la MicroProse non ha nessuna intenzione di lasciare in pace noialtri redattori sovraccarichi di lavoro, e con tutta probabilità questo numero di TGM passerà alla storia come il più "MicroPrososo" in assoluto, ma che diamine, in fondo questo è il gioco di copertina: merita un minimo di riguardo. Ordunque iniziamo: nella solita notte buia e tempestosa, c'è il solito pazzoide che deve entrare in una villa infestata dalle entità malevoli più disparate. Non vi ricorda qualcosa Alone In The Dark? Ecco, è una storia del genere: c'è sempre la villa in cui si deve addentrare un personaggio di vostra scelta come improvvisato ghostbuster. La villa in questione è una lussuosa dimora di famiglia nel New England, che, per quanto di origini vecchiotte (età vittoriana), è stata aggiornata come modernità comanda.

Ora, nella storia di Legacy c'è un pizzico di "Shining": tutta la vostra famiglia, che abitava nella villa, è stata massacrata da uno dei suoi stessi membri, che evidentemente quel giorno aveva voglia di provare il filo della sua accetta nuova. Ma non è tutto: questo Jason in erba (citazione da "Venerdì 13") ha commesso questo pasticcetto alla disperata ricerca di un oggetto che nessuno di quei poverelli possedeva. Fate uno sforzo di fantasia: secondo voi chi ce l'ha? Il vostro personaggio, certo.

Ma sarò buono con voi e vi rivelerò un segreto: l'oggetto in questione consente di entrare in contatto con un potente demone malefico, che fu invocato tempo fa da uno dei vostri avi. Questo demone è per sua disgrazia dotato di sonno piuttosto leggero: non trovando di suo gradimento l'essere svegliato a piacimento di uno sciocco mortale, ha preso la decisione di scatenare i suoi demoniaci sgherri per chiudere definitivamente questa storia. Gli sgherri in questione sono (l'avreste mai detto?) tre demoni belli grassi e incavolati, rispondenti ai nomi di Alberoth, Belthegor e Melchior; anzi, NON rispondono assolutamente a tali nomi perché demoni di così altro lignaggio non si curano nemmeno di ascoltare un mortale che li invochi. Questi demoni così snob hanno la loro brava corte di demonietti minori e altre amenità, che trovano la villa decisamente di loro gusto. E voi state per entrare in un simile carnaio; oh, come

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

non vi invidio!
Questa magnifica villa infestata contiene la bellezza di oltre dieci piani, ognuno dei quali è formato da decine di locali. Una rapida moltiplicazione vi dirà che le locazioni si contano a centinaia: tante stanze diverse con dentro le cose più strane. Soprattutto certune di queste "cose" si riveleranno piuttosto cattivelle, e vi toccherà combattere... con che? Con i pugni, sissignori: quelli non ve li può togliere nessuno, e ne avrete una riserva inesauribile pur possedendo solo due mani . Ma non cominciate a singhiozzare: in certi posti troverete un po' di armi per vendere più cara la vostra pellaccia. Potrete diventare fieri proprietari di una bella lama di Toledo da cucina, di un martello da fabbro stanco, di una pistola da borsellino, di un fucile assetato di sangue, e via così; naturalmente, le armi da

fuoco hanno i colpi contati. Il gioco ricalca gli stilemi di quel caro vecchio patatone nomato Dungeon Master: i programmatori hanno ritagliato sul vostro monitor in altro a destra una bella finestrona per la visuale esterna in 3D soggettive; peccato che adesso dal monitor vengano troppi spifferi. A sinistra di questa finestrona sta un'area di stato multifunzionale, che può essere usata in stile vagamente Windows: per il monitor passeggiano diverse finestre di interfaccia, e il posto più comodo dove piazzarle è lì. Ma non vi sarà sfuggito che queste zone stanno nella parte superiore del video, il che implica (elementare, Watson!) che esista un'area inferiore di cui non vi ho parlato. Oh, bè: è una zona vuota anch'essa, usabile liberamente per dare asilo a quelle povere finestre senza un tetto. E che fanno di bello queste finestre? Sono molto gentili e vi aiuteranno: contengono praticamente tutto quello che vi serve per una corretta interfaccia con il gioco; essendo inoltre molto umili e mode-

ste, accetteranno di essere ridimensionate a vostro piacere. In esse, comunque, troverete le frecce di movimento direzionale, la scheda del vostro personaggio (ce ne sono otto tra cui scegliere), una mappa automatica, una lista delle azioni, l'inventario e finanche un libro di magie. Il fatto stesso che si parli di finestre ridimensionabili con una citazione a Windows vi suggerirà la presenza di un mouse: non è indispensabile, però è assai consigliato. Nel calderone degli "indispensabili" troviamo invece un PC AT, una scheda VGA/MCGA, 1Mb di RAM e soprattutto un ardisco mooooolto vuoto, perché il gioco è moooolto pieno di roba, e non potete pretendere di installarlo su un francobollo!

Willi

PC

Come prima cosa ci conviene ricordare e dimenticare al tempo stesso che Legacy è decisamente simile ad Alone In The Dark, e perfino ad Elvira 2. Alla MicroProse lo sapranno benissimo, e molto probabilmente hanno diversificato l'interfaccia utente proprio per questo. Resta il fatto che Legacy è molto ampio, ma molto, e soprattutto contiene una quantità raccapricciante di grafica, a cominciare dai mostri. Va bene, direte, sono normali sprite, ma il bello è che sono trattati alla Wing Commander: si possono vedere da un sacco di angoli diversi con forme differenti. E non dimentichiamo che si comportano in maniera intelligente: ci sono i "puzza-al-naso" che se ne impipano altamente di voi, come ci sono quelli che vi attaccano senza ritegno, e addirittura quelli che cercano di depistarvi. La grafica è stata realizzata con gli oggetti in normale bitmap, mentre gli sfondi sono in 3D arricchito dal ray tracing. E che cosa vi aspettate dal sonoro, se non qualcosa di opprimente? (in senso positivo, è chiaro). Bè, resta solo da dire che il signorino si slurpa la bellezza di venti mega sull'ardisco: tanti quanti ne occupava Mantis, che era una schifezzuola. Ma fa nulla, anche i migliori sbagliano, e con giochi così perdoniamo molto volentieri.

TECNICA:

GIOCABILITA':

INNOVAZIONE:

GLOBALE
93%

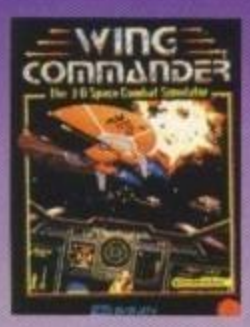
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFTWARE AMIGA

PRENOTA SUBITO IL SOFTWARE DI NATALE !!



CATTIVIK
BARBARIAN III
BART VS. WORLD
DRAGON'S LAIR III
JOE & MAC
KING QUEST VI (Ita)
MAGIC BOY
MC DONALD LAND
METAMORPHOSIS
MYRA THE LEGEND
NIGEL MANSELL
PREISTORIK II
STREET FIGHTER II
SUPER CAULDRON
TEX WILLER ADV.
WING COMMANDER
WWF WREASTLING 2
ZYCONIX

3D WORLD SOCCER
3D WORLD TENNIS
ALIEN 3

AMIGA

ADDAMS FAM. 39900
AGONY 49900
AIR SUPPORT 49900
ALIEN BREED 59900
ALIEN STORM....39900
AMNIOS 49900
ANOTHER W. 69900
ARACNOPH. 49900
ATOMINO 49900
BACK T.T.F. 3....39900
BARBARI. II 49900
BEAST BUST. 39900
BIG RUN 49900
BLUE BOY 49900
BLUES BROT. 39900
BONANZA BR....39900
CANTON 49900
CAP. PLANET....49900
CELTIC LEG. 59900
CHALL. GOLF....59900
CHAMPION DR. .49900
CHAMP.MANGER...49900
CONAN 59900
COOL CROC T...49900
CISCO HEAT 39900
CLIK CLAK 49900
CRAZY SEAS. ...39900
CRUISE F. A.C. ..59900
DARKMAN 39900
DEATHBRING....39900
DELIVERANCE...59900
DEUTEROS 49900
D/GENERATION .49900
DOUBLE DR.3 49900
DYLAN DOG 59900
DUNE 69900
EPIC 69900
EUR.CHAMP.FO.49900
F1 GP CIRCU. 39900
FINAL BLOW 49900
FINAL FIGHT 39900
FIRE & ICE 49900
F. VOYAGER 59900
FIRST SAMUR....49900
FLOOR 13 69900
FOOTBALL II 59900
GAUNTLET 3 39900
G-LOC 39900
GODFATHER....49900
GOLDEN AXE....49900
GUY SPY 69900
K. OFF 2 1MB 49900
KICK OFF 2 39900
KNIGHT. O.T. 79900
LEANDER 49900
LEMMINGS 49900
LOTUS E.T.C. 49900
LOTUS 2 TUR. 49900
LUPO ALBER. 39900
MAGIC POCK. 49900
MEGAFORTESS.69900
MEGA TWINS 39900
MERCEN. III 39900
MICROP. GOLF ..79900
MYTH 49900
MOONFALL 49900
MULTI PL.SOC. ..49900
NAPOLEON 1 59900
NEBULUS 2 39900
OH.NO.M.LEM....49900
ORK 49900
OUTRUN EUR. ..39900
PAPERBOY 2 49900
PARASOL STARS.39900
PINBALL DRE....59900
PITFIGHTER 39900
PREDATOR 2 39900
PRINCE O. P. 39900
PROJECT X 59900
P.TENNIS T.II 49900
PUSHOVER 39900
PUZ. GALL. 49900
RBI BASEB.II 49900
REALMS 69900
RETEE 39900
ROBOCOP III 59900
ROD-LAND 49900
ROLL.RONNY 39900
RUBICON 59900
HARLEQUIN 49900
HOOK 59900
HUDS. HAWK 39900
HUNTER 49900
INDY HEAT 49900
INT.SPORT C. 69900
JETSONS 39900
KID GLOVES 2 ...59900
RUGBY W.C. 39900
S.SPACE INV. 39900
SCOOBY & SC ...39900
SENSIBLE SO. 59900
SHAD.DANC. 39900
SIMPSON 39900
SMASH TV 39900
SPACE 1889 69900
SPACE ACE II....79900
SPACE CRUS. 49900
SPACE GUN 49900
SPOT 49900
STARUSH 59900
STR. MANAG. 59900
STRIKER 59900
STRUMTRUPP. ..39900
SUPERCAR II 49900
SUPERTETRIS ...79900
TIP OFF 49900
TURTLES 39900
TERMIN. II 39900
T. ENFORCER 39900
T. SIMPSONS 39900
THUNDJAWS 39900
TITUS THE FOX .49900
TOKI 39900
TURTLES II 49900
ULTIMA VI 69900
UNREAL 39900
UTOPIA 69900
VIDEOKID 49900
W.G.HOCK II 69900
WACKY RAC. 39900
WILD WEST 59900
WINTER SPORT49900
W.W. WORLD 59900
WILD WHEEL 39900
W.C.RUGBY 59900
WWF WRESTL ...39900

AMIGA SIM/ADV

A 10 TANK KILL. .89900
ABAND.PLACES.79900
ATF II 29900
BETRAYAL 69900
BIG BUSS. 49900
CASTLES ....
CIVILIZATION 89900
CRIME CITY 59000
CRUSE F. CORP.59900
DEATH.K.O.K. 69900
EYE O.T.BEH. 69900
F15 S.EAGLE 79900

FALCON COL. 69900
FIGHTER DUEL..59900
FLIIG.O.T.INT 59900
GRAN PRIX 79900
H.O.CHINA 89900
KING QUEST V...99900
INTELL.GAMES..49000
LEGEND 69900
L.S.LARRY V 89900
LORD OF RINGS59900
M 1 TANK PL. 69900
MIDWINTE.II 69900
MIG29 SUP.F. 69900
MONKEY IS.2 89900
PACIFIC ISL. 69900
POLICE Q. 3 89900
POWERM.DATA .33000
RED BARON 89900
ROBINHOOD 49900
SHAD.SORCE 59000
SIM ANT 89900

TIP OFF 49900
WILLY BEAM 89900

COMPILAT.

10 GR.GAMES....69900
HOT 2 HAND. 59900
ACT. PACK 59900
AD&D ACT C 79900
AIR COBB.A. 59900
AIR SEA SUP. 59900
CHART ATT. 59900
SPORTTS G. 39900
D.DOUB BILL. 59900
FOOTBALL C. 59900
GRANDST. 49900
KIND OF M.III. 49900
MONSTER P.II....49900
SOCCER S. 49900
T.NINJA COL. 39900
T.RAINB. COL. 39900
T.N.T.II D.D. 59900
TOP LEAGUE 59900

AMIGA BUDGET

ACTION FIGHT...19900
ALTERED BEA. ..19900
ANARCHY 19900
BATMAN 19900
BEACH VOLLEY.19900
BUBBLE BOBB...19900
DEFEND O.T.C...19900
D.DRAGON II 19900
DRAGON NINJA.19900
ENCOUNTER 19900
GHOSTBUST. II..19900
GIANTS EUROP.19900
MYSTICAL 19900
NEVERMIND 19900
RETURN T.EUR.19900
SHINOBI 19900
S.POCKER2+DD 19900
STUNT CAR R. 19900
TENNIS CUP 19900
T.GAMES S.ED...19900
VENUS 19900
VOYAGER 19900
WINNING TACT..19900

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza

TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336
FAX.011/4031001

SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

* Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
* Pagamento alla consegna.
* Hot Line per probblemi sulla merce.
* Bollettini informativi gratuiti.
* Importazione diretta.

Commodore

AMIGA 500 569000
AMIGA 500 Plus ...620000
AMIGA 600 535000
A590 HD30Mb 879000

A601 esp &Mb 139000
A570 lettore CD 659000
1084 S Monitor....455000
1085 S Monitor....435000
1960 VGA Colori ...730000
A 2320 Interlacer...399000
A 2010 Drive 2000 159000
A 3010 Drive 3000 159000
A 1011 Drive 500 ..159000
Janus XT....550000
Janus AT....790000
A 2300 Genlock 299000
A2091 scsi contr. ..270000
A 10 Altoparlanti....69000
128 M muse amiga .39000

NOVITA'
AMIGA 1200

Il tuo regalo di Natale.....

MPS1230 stampante B/N
L.299.000

MPS1550 stampante a COLORI
L.399.000

IMPORTANTE:
TUTTI I PRODOTTI COMMODORE DA NOI COMMERCIALIZZATI DISPONGONO DI GARANZIA COMMODORE ITALIA (12 MESI) E COMPRENDONO LA MANUALISTICA IN ITALIANO.

MPS1270 stampante INKJET
L.255.000

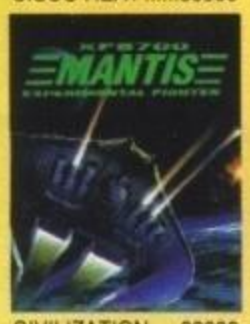
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFTWARE MS-DOS

MS-DOS

ANOTHER W. 79900
BACK T.T.F.3.....39900
BATMAN.....39900
BATTLE COMM ..59900
BATTLE ISLE.....59900
BLOODWICH.....69900
BLUSE BROTH...49900
BUSHBUCK.....89900
CAL.GAMES.....69900
CHAMP.MANAG.59900
CHESS CH.....69900
CLIK CLAK.....49900
CISCO HEAT 39900

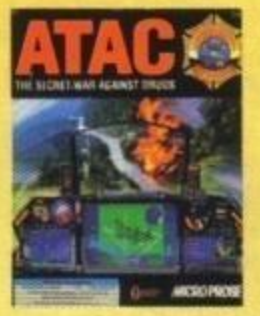


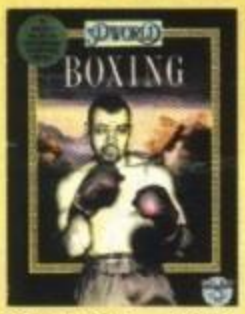
CIVILIZATION....99900
COOL CROCK.T.49900
CONAN CIMM.....69900
COVER GIRL ... 69900
CRUISE F. A.C. ..59900
D/GENERATION.79900
DELUX STR.P.II..59900
DEATHBRING.....39900
DOUBLE D. 3.....49900
DYLAN DOG.....49900
DRAGON'S L.II ...99900
DRAGON'S L.E...79900
DUCK TALES.....49900
EPIC.....79900
EUROP.CHAMP .79900
FASCINATION....79900
FIRE TEAM2020 79900
FLOOR 13.....79900
GAZZA II.....39900
GOBLIINS.....69900
GODFATHER.....59900
GODS.....49900
GOLDEN AXE.....49900
GUY SPY.....79900
H.O.CHINA.....99900
H.QUEST+RET.W69900
HOOK.....69900
INTEL.PURSUIT .69900
KICK OFF II.....49900
KING'S Q. V.....99900
LEMMINGS.....69900
MAG.SCROLLS ..59900
M.FORTRESS.....59900
MEGATRAVEL.II.69900
MILLEMIGLIA.....69900
OBITUS.....79900
O.N.M.LEMMING49900
PAPERBOY 2 49900
PITFIGHTER.....39900
POLICE Q.3.....99900
PREHISTORIK....39900
PRINCE O.PERS.39900
P.TENNIS T.2 59900
QUEST &GLORY59900
RIDERS OF R. 69900
ROLLING R.....39900
SARGON V.....69900
SPACE 1889 ... 69900
S.SPACE INV.....39900
SPACE ACE II.....89900
SPACE Q.1 99900
SPACE WRECK..59900
SPEEDBALL 2 79900
STRIKE II.....39900
TEAM SUZUKI 59900
TERMINATOR 2 .39900
T.KILLING CL.....79900
T.SIMPSONS.....49900
T.TERMINATOR .69900
TITUS THE FOX 49900
UMS II 79900

UNREAL.....59900
VOLFIELD.....39900
W.BEAMISH.....99900
W.G.HOCKEY.....69900
WILD WEST W. ..59900
WILD WHEELS...39900
WRATH O.T.DE..69900
WWF WRESTL....49900.

DOS SIM/ADV

ATF II 29900
A10 TANK K.....89900
B.A.T. 59900
BATTLECHE. 2...69900





SPACE 1889.....69900
SPACE Q.IV.....89900
SIM ANT.....89900
STARFLEETI 59900
STAR TREK.....79900
S.OPERATION D.49900
TIMEQUEST 79900
TONY LA RUS. ...69900
TV SPORT BOX..69900

BATTLETECH II..79900
BIG BUSINESS...49900
CASTLES.....69900
CASTLES DATA .33000
CASTLE DR.BR..99900
CENTURION.....69900
CIVILIZATION.....99900
CON.LONGBOW 99900
ECO QUEST.....99900
EYE O.T.B.....69900
EYE O.T.B.II.....69900
EPIC.....79900
F117 NIGHTHA...89900
F14 TOMCAT.....59900
F19 STEALTH F..99900
FALCON 3 109900.
GUNSHIP 2000....89900
HARPOON 1.2....79900
HARPOON BAT3 49900
HARPOON BAT4 49900
INDIANA JONES4....99900
INT.SPORT CH...69900
JETFIGHTER II...79900
KINGS Q. V.....99900
LOOM.....69900
L.S.LARRY III.....99900
L.S.LARRY V 89900
MAD TV.....59900
MANIAC MANS...69900
MARIO ANDRET.69900
MEGATRAVLER.69900

ULTIMA UNDER. 89990
ULTIMA VII.....89900
VENGEANCE.....79900
WORLD TENN.CUP..79000
WING COMM 59900
WING COMM.II ...79900
WING SEC.M I 39900
WING SEC.M II ...39900
WING SPEECH....39900

MS-DOS COMPIL.

AD&D ACT C. 89900
AIR SEA SUPR....69900
AWARD WINN. 59900
OYLES BOOK.....99900
PC GAME COMP.69900
SOCCER STAR ..49900
ULTIMA TRIL. 89900
WING COMM.LUX..99900

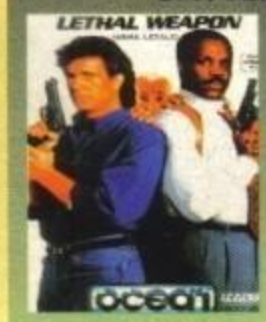
ALEX Mail Service

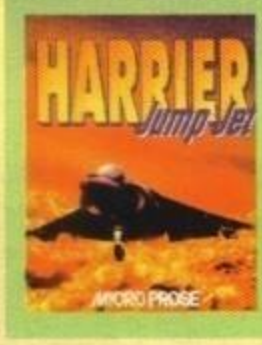
Servizio di vendita per corrispondenza

TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336
FAX.011/4031001

PRENOTA SUBITO IL SOFTWARE DI NATALE !!

3D WORLD TENNIS
ARMA LETALE
BATTLE TOADS





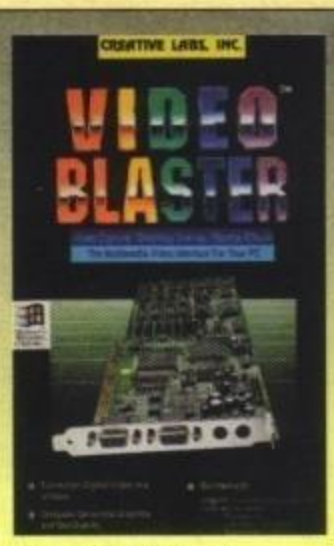
BATTLE OF ARRAKIS
DARK SUN
DRAGON' S LAIR III
F15 STRIKE EAGLE III
FORMULA 1 GRAND PRIX
HOME ALONE
JOE & MAC
JOURNE
LINKS - MANUAKEA COURSE
MARIO IS MISSING
NIGEL MANSELL
PACIF WAR
SIM FARM
SIM LIFE
STREET FIGHTER II
STRIKE COMMANDER
TEX WILLER ADV.
ULTIMA VII PART II

OFFERTISSIMA PC

PC 386/25 SX 1Mb + Drive 3" HD + HD 40 Mb + 2 Seriali 1 Parallela + VGA + Monitor Colori 1024*768 pitch 0,28 + Tastiera 103 Tasti.

L.999.000 + iva

CREATIVE LABS Inc.



VIDEOBLASTER.....599000
Sound Blaster Pro II Basic.....269000
Sound Blaster Pro II + Midi.....340000
Sound blaster Multimedia personal Kit.....990000
(Sound blaster pro + CD Panasonic +7 Titoli)

PUNTI VENDITA:

ALEX COMPUTER
CSO. FRANCIA 333/4 TORINO
ALEX COMPUTER 2
VIA TRIPOLI 179/B TORINO

SERVIZIO ESPRESSO

SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

*Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
*Pagamento alla consegna.
*Hot Line per probblemi sulla merce.
*Bollettini informativi gratuiti.
*Importazione diretta.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

US GOLD per Amiga L.59.900

Al termine di un'interminabile attesa, questa stupenda adventure grafica con elementi di platform game ambientata nello spazio è finalmente arrivata in redazione. Riusciranno Bub e Bob a salvare le loro ragazze prese in ostaggio da Mega Man?

STREET FIGHTER II

Lo so, lo so, per Street Fighter II avrei dovuto scrivere un'introduzione epica, di quelle che vengono forgiate col ferro e col fuoco nella storia dei videogame, ma mi sembrava un atteggiamento decisamente scontato e banale. E poi, non per niente, mi sono beccato l'appellativo di "redattore ribelle" (temporaneamente confinato sulle sacre pagine di ZZAP! Da questo numero allegato al TGM, ma probabilmente ve be sarete accorti da soli... NdMax).

In ogni caso, per poter recensire questo gioco ho dovuto riempire di botte tutti i miei colleghi, compresa la Roberta perché stava occupando il Mac, ma alla fine ce l'ho fatta e -dopo aver debitamente nascosto nel mio termozaino totale la confezione- ho iniziato la stesura dell'articolo che state leggendo or ora.

Trattandosi di Street Fighter, potrei anche evitare l'accurata descrizione del gioco, dato che certamente lo conoscete tutti. Tuttavia una certa inclinazione professionale, che mi vede propenso a un'informazione totale che non annoi l'esperto e che illumini nel contempo le menti degli sprovveduti, mi obbliga mio malgrado a una più approfondita analisi del prodotto che ho di fronte.

E via, dunque, con la storia. Era, mi pare, il 1987. Le ditte di coin-op stavano passando un periodo di crisi piuttosto demarcato, non tanto in senso economico, quanto da un punto di vista ideale: i giochi originali e innovativi si contavano sulle dita di una mano monca e tutto il settore si scervellava per trovare un qualcosa di dannatamente nuovo che attirasse la massa dei videogiocatori. Ad una riunione generale indetta con la massima urgenza, i game-designer cominciarono a picchiarsi tra di loro, e l'unico che se n'era rimasto fuori dal rissone notò quanto lo spettacolo fosse divertente. Nacque, così, l'idea di un rullakartoni a due innovativo, che facesse perno sulla grafica

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

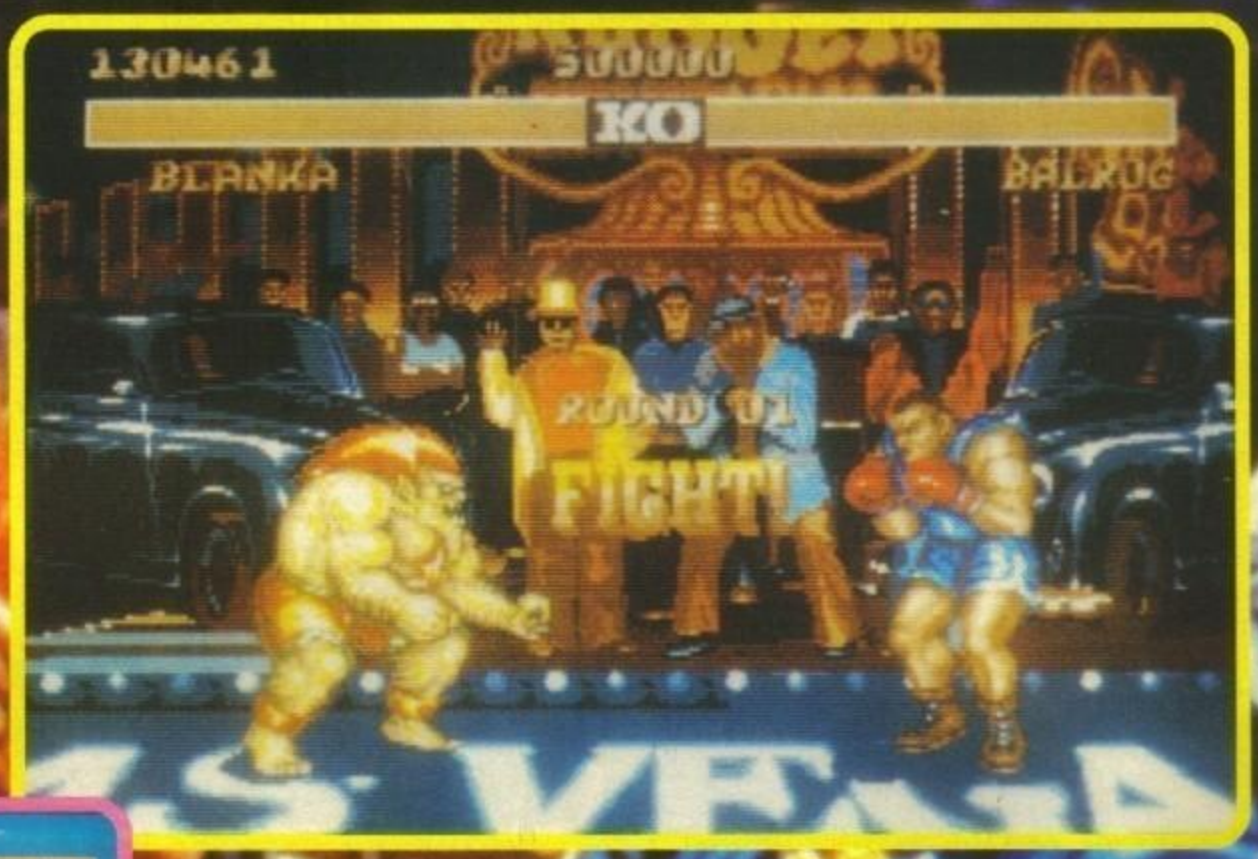
http://www.oldgamesitalia.net/

a tutto schermo e che presentasse delle mosse diverse dal solito. Il risultato fu Street Fighter, un coin-op dannatamente bello che ci meravigliò tutti, e che certamente merita un posto d'onore nella storia del videogioco (nonché un posticino del tutto personale nel mio cuore di videogiocatore, scusate, i ricordi...).

Visto l'incredibile successo del succitato titolo, la Capcom ha ben pensato di sfornarne un seguito. Ed indovinate un po' come l'ha chiamato? Nonno Pero VS the World? Let's Kill Marco Auletta? Sbagliato: l'hanno chiamato Street Fighter II. Era la risposta più facile, ma perché non avete indovinato subito!? E va beh, per stavolta vi perdono, ma che non capiti più. Ciò che rimaneva del vecchio coin-op, nel suo seguito, erano i suoi personaggi principali, e cioè Ryu (un figaccione castano giapponese con un bel kimono bianco) e Ken (cugino americano del figaccione di prima, con un kimono rosso del sangue avversario) ed uno dei cattivi, e cioè Sagat (un tipo alto e di plastica). A questi tre loschi individui si sono aggiunti altri 6 lottatori (selezionabili dall'utente ad inizio partita), più altri aggiuntivi che si possono affrontare solo dopo aver picchiato selvaggiamente quelli di cui sopra. Questi sei lottatori extra sono, nell'ordine: Blanka (un bestione verde come Hulk che si diverte ad elettrizzare gli avversari), Honda (un ciccione cinese che più brutto non si può: uccide tutti con la sua tecnica sumo), Zangief (un domatore di leoni fuggito da un circo equestre russo), Guile (un rovinatissimo reduce biondo della guerra del Vietnam, il cui hobby è pettinarsi), Dhalsim (detto anche "Pongo" per la sua attitudine ad allungarsi) e Chun Li (unica ragazza del gruppo, ma c'è poco da rallegrarsi visto che sembra una leader del movimento femminista per la soppressione dell'uomo).

Lo scopo del gioco, come del resto è intuibile, è quello di impersonare uno di questi improbabili lottatori e picchiare tutti gli altri, fino a forgiarsi dell'ambito titolo di "campioni del mondo di Street Fighting", il cui premio è una favolosa Coppa Del Nonno. Ogni personaggio ha le sue mosse speciali, che trascendono alle arti marziali d'origine di ciascuno di loro. L'esempio più classico che si possa fare è Ryu, che quando si incavola lancia delle micidiali palle di fuoco o RyuKen. Ogni incontro si divide in due tempi, e se per caso i lottatori lo terminano in parità, si accede ad un terzo match decisivo. Ogni incontro ha un tempo limite escludibile, ma generalmente uno dei lottatori finisce al tappeto prima che esso finisca. Bene, detto questo non mi sembra che ci sia altro da aggiungere, e vi lascio al commento.

Paolone



Amiga

Ahi ahi ahi ahi ahi, non ci siamo... Oddio, le mosse ci sono, la grafica ricorda molto quella originale, e il sonoro non è poi così malvagio, tuttavia... Non è Street Fighter II. Mi ricorda moltissimo quelle vecchie conversioni che si facevano una volta, quelle, cioè, dove ciò che importava non era la grafica, ma la giocabilità, con l'unica differenza che qui le strategie originali del coin-op non sono state completamente rispettate. In pratica ci troviamo di fronte ad un lodevole picchiaduro che, se si fosse chiamato Nonna Ermenegilda Kill'em all o non so come, sarebbe stato perfetto. Peccato però che sulla confezione ci sia scritto "Street Fighter II", e quindi uno si aspetterebbe una conversione agli stessi livelli del Super Famicom (possibile... Possibile...). Cosa che qui non c'è. Ci sono poi da aggiungere alcuni particolari che mi hanno mandato su tutte le furie: 1) il gioco non funziona su A1200, 2) si è impallato più di una volta cercando di giocare in due, 3) è andato in guru all'ultimo quadro e, 4) si rifiuta di usare il drive esterno (sono quattro dischi, non so se mi spiego...). Sperando che i difetti di cui sopra si limitino alla copia in nostro possesso, non posso fare a meno di chiudere questa recensione con l'amaro in bocca. E' indubbiamente un apprezzabile rullakartoni, e questo giustifica il voto, ma come conversione non va al di là della sufficienza. Peccato.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
81%

http://www.oldgamesitalia.net/

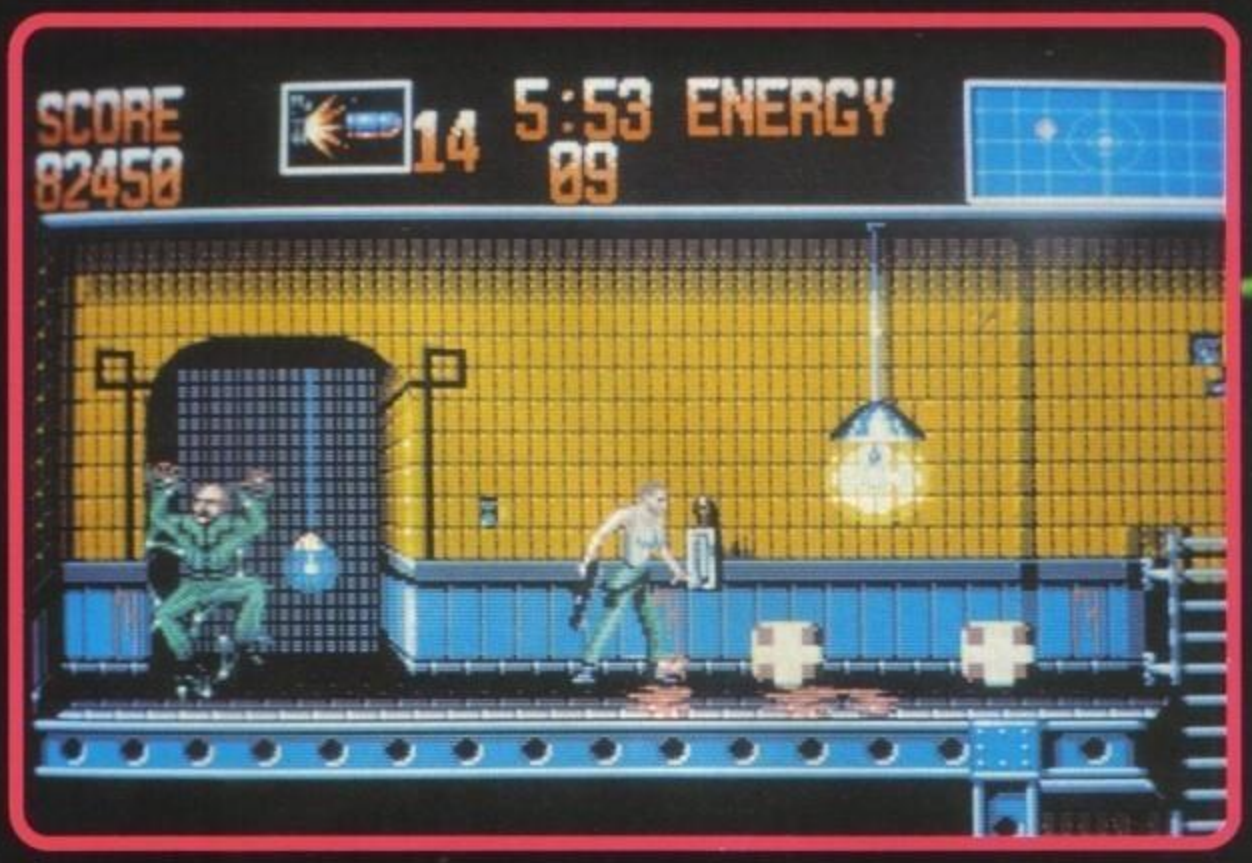
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACCLAIM per Amiga

ALIEN

Avete mai incontrato creature che hanno milleventiquattro denti affilati come rasoi, acido al posto del sangue, alte due metriemezzoepassa, bavose e cattive? Nooooo? Allora mettetevi nei panni della povera Ellen Ripley che per la terza volta è costretta ad affrontare questa disgustosa immondizia aliena....



Si sa che gli incubi sono ricorrenti, ma il tenente Ripley, oltre ad essere una grande incubatrice (nel senso che fa molti incubi, cosa avevate capito?) deve essere anche un po' sfortunata: ma è possibile che tutte le volte che si risvegli da una camera criogena o iperbarica, si ritrovi a dovere affrontare le creature più viscide della terra? A quanto pare sì (anche perché se non succedesse tutto questo come farebbero a girare questi film?), e tutto questo grazie alla dea bendata che è andata ancora una volta a sbattere contro un muro, ignorando la scarogna cosmica della nostra eroina.

Vi ricordate Aliens? Alla fine, i sopravvissuti furono quattro (la bambina Newt, il marine sfregiato Hicks, il tenente Ripley, e l'androide Bishop)... Come dite? I sopravvissuti furono tre e mezzo? Effettivamente mi ero dimenticato che del buon vecchio Bishop rimase solo il busto... Comunque la pellicola terminava con la piccola Newt che chiedeva innocentemente se al suo risveglio si sarebbe trovata a casa: ebbene, per la serie "la sadicità senza confini", la navetta di salvataggio precipita su un pianeta a causa delle presenza di ospiti xenomorfi indesiderati e con un unico grande risultato: tutti morti tranne... Sì proprio lei, Ellen Ripley!

Dopo il fortunoso (!) salvataggio Ripley si accorge di essere atterrata su un pianeta abitato da skin... Ehm, da persone completamente rasate a zero. A questo punto immaginatevi che la Terra sia come San Vittore, che le persone pelate siano lì prigioniere per scontare la propria pena e che le donne siano accolte come un dono del Signore: pensate che scoperto questo l'impavido tenente tenti il suicidio? Naaaaa! Infatti, insospettita dalla dinamica dell'incidente, Ripley si trova a dover fronteggiare un alieno maggiormente evoluto rispetto ai precedenti, senza, tra l'altro, potere maneggiare quel popò di armi usate in Aliens. E come direbbe Corrado: "non finisce qui!".

Gli autori di questo film hanno pensato bene di aggiungere qualche altro tocco di classe, quale la presenza di un "cucciolotto" di Regina all'interno della sempre più sfortunata Ripley... Mah! Il film si conclude con lo sterminio pressoché totale degli abitanti del penitenziario (un unico sopravvissuto), l'eroico suicidio di Ripley, consapevole di ospitare un embrione alieno, e la morte della creatura stile Zoppas dopo un'innumerevole serie di tentativi falliti.

Questa è a grandi linee la trama di Alien 3 (attenzione si legge "elien chiuub". Che il regista soffrisse di sindrome da America's Cup?) e che, in teoria, dovrebbe essere più o meno la stessa nel gioco.

E invece no, dato che i programmatori dell'Acclaim (il gioco è comunque interamen-

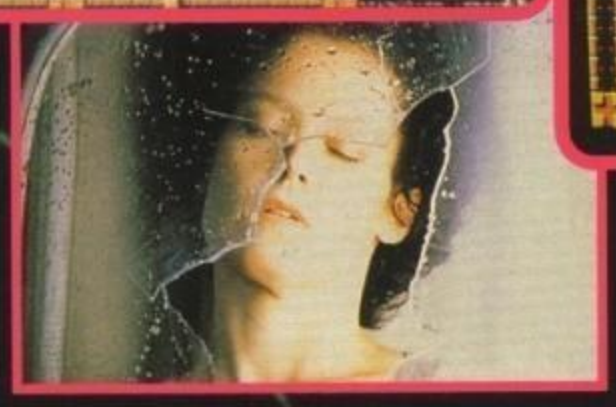
THE GAMES machine STAR PLAYER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

te sviluppato dai ragazzi della Probe, ndMax) hanno deliberatamente apportato delle enormi modifiche: innanzi tutto, a differenza della pellicola, Ripley è armata di tutto punto: il suo arsenale è composto di un fucile a impulsi, bombe a mano, lancia fiamme e lancia granate, tutte armi che, ovviamente, hanno i colpi contati. Lo scopo del giocatore è quello di guidare Ripley attraverso uno scenario formato da un sistema di piattaforme a scorrimento multidirezionale. In ogni schermo sono situati dei prigionieri ed è necessario liberarli tutti, prima dello scadere di un tempo limite, per impedire che questi vengano usati come "corpo ospite" e assistere quindi alla raccapricciante implosione di ognuno dei galeotti non salvati. Oltre alle armi già citate viene dato in dotazione anche un rilevatore di movimento a batteria, che è in grado di fornire informazioni utili,



segnalando con un pallino rosso la presenza di prigionieri e con uno azzurro il movimento degli alieni. Disseminati nei vari livelli sono presenti caricatori, batterie, kit medici... tutti indispensabili se si ha intenzione di proseguire più o meno integri verso la fine dei vari livelli, rappresentata da una porta che si apre solo quando tutti i prigionieri vengono liberati. Ripley ha un indicatore di energia che diminuisce tutte le volte che viene in contatto con un alieno, o effettua salti da altezze troppo elevate.

Di tanto in tanto la scena cambia e vi ritroverete a tu per tu con una regina all'interno di una piccola stanza chiusa: in questa sezione dovrete solo tener conto delle enormi dimensioni della aliena, che può sputare acido a distanza e che può effettuare lunghi salti qua e la per lo schermo. Con l'avanzare dei livelli si aggiungerà la presenza di uova con tanto di facehugger all'interno, capaci di balzarne al di fuori attaccandosi al viso: se ciò dovesse succedere sarebbero necessari degli smanettamenti improvvisi e furibondi per scrollarseli di dosso (Decathlon docet).

A mano a mano che Ripley si addentra nei livelli più avanzati lo scenario cambia sempre di più, lasciando in breve tempo le strutture umane, per trasformarsi in un'orrenda architettura aliena, nella quale possono celarsi passaggi segreti nascosti dietro a finti muri e acido che cola dalle pareti e dai soffitti, il cui contatto con l'epidermide della protagonista potrebbe alquanto nuocerle alla salute (leggasi perderete molta energia).

Oltre che dagli alieni, l'impresa di Ripley sarà minacciata anche dalla presenza di molti trabocchetti, quali ventole per condotti d'aria, rampe inclinate a mo' di scivolo, ascensori semovibili e pericolosi bidoni che al contatto con uno dei proiettili sparati esploderanno causando molti danni a tutto ciò che si trova nelle immediate vicinanze. E' inoltre possibile aprire e chiudere delle porte, in modo da potersi isolare da alcune fameliche orde di predatori.

Se terrete ben presenti tutti questi avvertimenti, potrete almeno tentare di portare a termine le vostre missioni, altrimenti, qualsiasi cosa accada, ricordatevi che "Nello spazio nessuno può sentirvi urlare...".

Andrea Della Calce

Amiga

Devo dire di essere rimasto piacevolmente impressionato da questo prodotto per due motivi. Il primo è che la versione per Amiga è la fedele trasposizione del grande successo per il Megadrive: i programmatori della Probe hanno fatto un ottimo lavoro riproducendo fedelmente tutti e quattordici i livelli; l'unica pecca che può saltare all'occhio, confrontando le due versioni, è che l'azione sull'Amiga pare leggermente rallentata, ma è un difetto marginale in quanto non compromette per nulla la giocabilità immediata di questo programma. Gli effetti sonori sono ottimi! Basti pensare che il rumore del fucile a impulsi e del lancia granate sono campionati direttamente da Aliens ed hanno un suono terrificante; anche la musica crea molta atmosfera, nonostante all'inizio non si noti facilmente, in quanto molto bassa. Gli sprite che si muovono per lo schermo sono incredibilmente dettagliati e discretamente fluidi; anche i fondali sono ben disegnati, malgrado i livelli più avanzati potessero essere più curati. Il secondo motivo riguarda il concept: vi ricordate i tie-in multievento che riproducevano scene particolari del film, a volte con successi eclatanti (Batman-The Movie) e a volte con fiaschi clamorosi (Terminator 2)? Pare che adesso si stia verificando la tendenza inversa, e cioè adattare i film ai giochi e non i giochi ai film (vedere Addams Family, Hudson Hawk). Alien 3 cattura sicuramente la atmosfera opprimente e claustrofobica della pellicola, ma per il resto ha ben poco da spartire con la controparte cinematografica: forse è proprio questa la chiave del successo di questo prodotto... non soffrire del paragone a tutti i costi. In definitiva un ottimo programma, confezionato con cura, che presenta un ampia varietà di situazioni, una vasta gamma di armamenti e un vero massacro digitale in grado di competere con il campione di questa categoria, Alien Breed e di uscirne, qualora sconfitto, a testa alta.

TECNICA:

GIOCABILITA':

INNOVAZIONE:

GLOBALE 90%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

F-15 STRIKE EAGLE III

THE GAMES machine STAR PLAYER

L'aquila triplica! I nostri amici laggiù alla MicroProse hanno lavorato freneticamente per aggiornare il loro famoso prodotto, e bisogna ammettere che ne sono usciti con il solito capolavoro.

Vale senz'altro la pena dire che ogni versione successiva di F-15 è stata un poderoso passo avanti: tanto per cominciare, F-15 1 non è mai uscito per PC (che io sappia), infatti risale ad almeno sei anni fa, e sbarcava sul glorioso Commodore 64. Alla MicroProse, dopo la consacrazione del PC come macchina simulativa per eccellenza, non è parso vero di far rivivere la gloria del loro acclamato simulatore, e così circa due anni fa hanno lanciato F-15 2 sul PC. Le differenze tecnologiche tra queste due versioni erano forti: F-15 1 era in grafica vettoriale monocromatica, la terra era resa con un effetto di reticolato in stile Beamrider/Tron, e gli oggetti erano radicalmente semplici. Storia diversa per F-15 2, che è stato tra i primi simulatori a utilizzare efficacemente i 256 colori del modo MCGA per rendere l'orizzonte sfumato, sia in aria che a terra. L'impostazione era ragionevolmente arcade e il sistema 3D era in grado di visualizzare un pacco di oggetti dettagliati e muoverli senza troppa fatica. Questo programma di indubbio valore, visto retrospettivamente, aveva come pecca fondamentale un modello aeronautico piuttosto anonimo: lo si sarebbe potuto spacciare per un simulatore di chissà quale altro jet moderno da combattimento, e nessuno si sarebbe accorto della differenza. I baldi ragazzi della MicroProse, quindi, ben consci di questo, presero la fatidica decisione di triplicare F-15, implementando tutto il realismo possibile e aggiungendo all'infornata il lievito della tecnologia moderna. Il risultato? Mo' ve ne parlo.

Cominciamo dalla tecnologia: come sapete, la serie di F-15 usa grafica 3D soggettiva dalla cabina di pilotaggio, che è ormai un classico. Questo tipo di grafica è ormai diventato esclusivamente solido, soppiantando l'ormai datata tecnologia vettoriale: quella fatta a linee, per capirci. Le attuali tecnologie 3D del genere, però, hanno essenzialmente due pecche: i PC di media velocità (la maggioranza) gli stanno stretti, e generano tutte il famigerato effetto che io chiamo "tavolo da biliardo con piramidi": tutto lo scenario è piallato a quota zero e i rilievi altimetrici sono resi da piramidi più o meno schizzate che perforano il piattume. A tutt'oggi l'unico gioco disponibile da tempo che si salva da questa

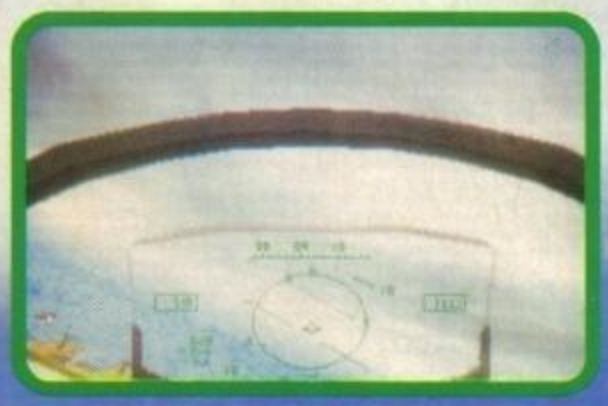
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

singolare, che deve essere visto per essere creduto: la parte terrestre della grafica secondo me non è eclatante, ma il cielo ha effetti stupendi, e "tucare le nuvole" è spettacolare. La parte aeronautica del gioco è stata realizzata con la consulenza di un intero squadrone di piloti, che hanno fornito tutte le possibili informazioni non segrete. Grazie a loro, il cruscotto che appare sul video è molto simile a quello vero: a titolo di confronto ci sono tutte le foto sul manualone. E' stata ovviamente curata la matematica aeronautica, che deve rendere la risposta dell'aereo ai comandi: i motori rispondono realisticamente (cioè con calma) ai cambi di manetta, e il carico di armi a bordo fa finalmente una gran differenza nelle prestazioni dell'aereo. Naturalmente non poteva mancare il vostro assistente, quello che io chiamo il "gibbo", dalla sigla GIB (tizio di dietro), altrimenti noto come WSO: ufficiale dei sistemi d'arma. Durante il gioco sentirete la sua voce (con le giuste schede sonore) avvisarvi di alcuni eventi importanti come il carburante che scarseggia. Ma anche il signor F-15 ha la sua voce, una dolce voce di donna: si è scoperto che cattura subito l'attenzione dei piloti, prevalentemente maschi. Il problema è che non vorreste mai dover sentire questa voce, perché la sua comparsa solo quando c'è qualche guaio: inconvenienti del mestiere. Un'altra novità riguarda l'adozione di una scala di gioco realistica, che finora si è vista solo in Fighter Bomber. In altri termini, i tempi di volo e le distanze sono reali, e non artificialmente accelerate, come succede in quasi tutti i simulatori per vivacizzare il gioco. Giocando si scopre che l'accelerazione artificiale non è strettamente necessaria: F-15 3 non è una pizza come era Bomber, e avete sempre qualcosina da fare; questo gioco include parecchi elementi della realtà: procedure di avvicinamento e uscita, gestione del carburante, considerazioni sul carico, uso dei vari tipi di radar, e tanti comandi da tenere a mente. Lo stile di gioco è classico: diverse immagini rappresentano i locali della vostra base, e muovendovi in essa scegliete la zona d'azione, le missioni, le armi, ecc., dopoché prenderete il volo. Ci sono tre scenari (Panama, Iraq - Tempesta nel deserto, Corea) a disposizione, per darvi tutte le rogne che avete sempre osato criticare a un simulatore e che non avete mai avuto!

Willi

fattura è Falcon 3.0, che usa una tecnica di mappatura geomorfica a spigoli smussati, presumibilmente con algoritmo Gouraud. In parole facili e comprensibili, ci sono montagne e valli che sembrano tali, e il terreno non è più inchiodato a quota zero; manco a dirlo, se non avete il 486 Falcon 3.0 è rigor mortis quanto a velocità. E veniamo finalmente a F-15 3, che purtroppo non è esente dallo sloggiare il suo bravo tavolo da biliardo con piramidi (domanda: perché "da biliardo"? Risposta: perché è verde). Ma compensa ampiamente per questo difettuccio introducendo una nuova tecnica di colorazione che potremmo chiamare "reticolo policromo animato". E' applicata al cielo e funziona essenzialmente rendendo il cielo e le nuvole come una serie di poligoni interlacciati la cui doppia colorazione interna è in moto continuo. Così facendo, il cielo è "dinamico": i contorni delle nuvole si agitano continuamente, e, guardando da vicino si vedono tanti rettangoli che sono "spazzati" da una linea diagonale mobile che separa due zone di colori diversi. Le montagne sono sempre piramidi a spigoli vivi, ma sono costruite con più di quattro poligoni per smussarne la forma. Il terreno è invece reso con una decorazione superficiale; una tecnologia nascente che sta dando buoni risultati, ma che in F-15 3 è stata usata in modo un po' strano, generando, oltre una certa quota, un "effetto formicaio": il terreno sembra brulicare di pixelloni che appaiono e scompaiono a caso ad ogni istante, mentre tutte le particolarità geografiche, pur essendo definite nei particolari, hanno un aspetto pixelloso. Si tratta, insomma, di un miscuglio grafico veramente



PC

Devo dire che si sentiva la mancanza di un prodotto simile. Graficamente dobbiamo prenderlo un po' come viene: la parte terrestre della grafica è forse il punto più debole; consoliamoci con uno splendido cielo. Come realismo, è stata un'ottima idea inserire un pannello di controllo con parecchie opzioni di autenticità, anche se secondo me F-15 3 ha veramente senso con il massimo realismo, e questo implica un alto livello di difficoltà e un pacco di tasti da ricordare. Grazie a questo pannello, i principianti non dovranno farsi subito il mazzo con le complicazioni dei veri F-15, e imparare a volare nella maniera facile. Per il resto, tutte le parti salienti delle avioniche sono state ricostruite con attenzione, e le procedure basilari di volo e combattimento sono presenti, rendendo questo gioco nettamente diverso dalla gran massa dei simulatori, quasi tutti tendenti ad un combattimento piuttosto spensierato. Ci sono problemi? Bè, in effetti sì: la sua velocità non lascia a bocca aperta neanche su un 486, e dovrete strappare quasi nove mega al vostro derelitto ardisco. Nonostante questo, per dirla breve, F-15 3 è roba ganza (a cominciare dall'introduzione)!

TECNICA:

GIOCABILITA':

INNOVAZIONE:

GLOBALE 92%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

READYSOFT per PC L. 99.900, Amiga L. 89.900

Attenzione attenzione, la saga di Dragon's Lair continua...

Riuscirà ad arrivare al quinto episodio come Rocky o addirittura al dodicesimo come il ragazzo dal kimono d'oro?

Per adesso, comunque, i programmatori della ReadySoft sono arrivati al quarto.

DRAGON'S LAIR III: THE CURSE OF MORDREAD

Ero ancora piccolo, da poco frequentavo le sale giochi, erano i tempi di Wonder Boy e di Ghost'n'Goblins, ad ogni modo avevo già una discreta cultura videoludica (poi però ti sei dimenticato tutto... NdSH). Un giorno, recatomi in una sala giochi di Gallarate (per non fare pubblicità dico solo che era -e probabilmente lo è tutt'ora- situata sopra a un cinema), notai un coin-op che mi lasciò letteralmente a bocca aperta per il suo stile grafico. La mia reazione vedendo tale meraviglia fu: la perdita sommaria dei capelli e l'annodamento della spina dorsale; passato il primo stadio di sconvolgimento fisico e psicologico (purtroppo non si è più ripreso... NdSH)(in compenso, almeno, ha recuperato i capelli! NdMax), pensai a un cartone animato che si potesse giocare (allora era lungi da me l'idea che si trattasse in effetti di un insieme di pixel), con la forza che ha una vecchietta all'ufficio delle poste (vi assicuro devastante), mi feci strada per giocare al coin-op che avrebbe cambiato le sorti dei futuri videogiochi... (o almeno così si pensava...) il laser disk.

Come avrete certamente capito, sto parlando di Dragon's Lair, un'affascinante avventura che narrava le gesta di un intrepido guerriero, nomato Dirk, al quale avevano rapito l'amata fanciulla.

Fin qui, senza dubbio, nulla di nuovo, ma erano due le cose che lo distinguevano dai soliti videogiochi: la prima, come già accennato precedentemente, era la grafica, con una definizione e una fluidità dei movimenti mai viste prime, e solo un occhio attento e scrupoloso avrebbe potuto distinguere tale gioco da un cartone animato (non per niente si trattava proprio di un cartone animato a tutti gli effetti! Autore il mitico Don Bluth, ex disegnatore della Walt Disney Inc. NdElo); la seconda cosa era il rivoluzionario sistema di controllo, che consisteva nello schiacciare al momento opportuno un tasto o muovere la manopola nella direzione giusta (lungo il cammino, si veniva comunque aiutati da una freccia o da un tasto che comparivano ogni qual volta era necessario intervenire)(veramente in Dragon's Lair questo non succedeva; in alcuni quadri, come quello dei vortici d'acqua, la mossa veniva suggerita da un bagliore, ma per quanto mi possa ricordare l'unico laser game in cui veniva suggerita la mossa sullo schermo era Super Don Quixote, NdSH)(Ok, ci ha già pensato Shin a puntualizzare le cose... NdMax).

Dopo qualche tempo, a qualcuno venne in mente di convertire i laser game sui più diffusi home computer a sedici bit (più precisamente sull'Amiga, allora ai suoi albori)(e, ancora prima, anche sul Com-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

modore 64, con risultati a dire il vero non pienamente confortanti, ndMax).

A giudicare dall'elevato numero di conversioni che sono state poi realizzate, la Readysoft deve aver colto nel segno, arrivando così ai nostri giorni con questa quarta avventura.

La trama, come sempre, è abbastanza scontata: l'avvenente Daphne è stata imprigionata da una fattucchiera che, sotto ordine del perfido Mordread e approfittando dell'assenza di Dirk, l'ha segregata nella sfera che fa da pomolo al suo bastone magico.

Toccherà quindi a voi l'ingrato compito di guidare il prode cavaliere senza macchia e senza paura (perché, usa Ace?) al salvataggio della sua amata; dovrete infatti prima di tutto inseguire la cara streghina, e poi, dopo averla persa di vista, ricercarla nei meandri di una dimensione parallela all'interno di uno specchio. Ogni riferimento con la storia di Alice nel Paese delle Meraviglie non è puramente casuale, e un sacco di personaggi bizzarri lo testimoniano.

Lo stile di gioco rimane invariato: muoversi al momento opportuno e prendere a spadate tutto ciò che vi viene incontro... Con la medesima giocabilità, ampiamente criticata, che caratterizzava i tre precedenti episodi.

Per quanto riguarda il sonoro, è ovviamente digitalizzato (come vuole la tradizione di Dragon's Lair e affini), anche se, vista la quantità di partite che dovrete fare per trovare le mosse giuste, alla lunga si dimostrerà ripetitivo e addirittura irritante.

Chiudo la recensione dicendovi che come gioco non mi è sembrato nulla di speciale, graficamente molto pixelloso e abbastanza ripetitivo, comunque, chi ha i tre precedenti episodi (e che quindi li trova divertenti e appassionanti), potrebbe trovarvi motivo d'interesse.

Raffaele Sogni

Amiga

Dopo il fiasco di Guy Spy, la Readysoft ritorna all'antica con il solito sistema di controllo tipico dei primi laser game. Cosa possiamo aggiungere a tale riguardo... niente che non sia già stato più volte detto. Gli amanti e i collezionisti della serie ne rimarranno soddisfatti, gli altri non troppo.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 79%

PC

E siamo così arrivati al quarto episodio del cartone animato interattivo più famoso del mondo e le cose, come previsto, non cambiano. Il sistema di controllo è infatti rimasto invariato, i soliti input direzionali nei frangenti più opportuni, pena la perdita di una vita. Le cose, quindi, si fanno molto difficili, in quanto dapprima dovrete trovare la mossa giusta da usare in quel preciso istante, e successivamente ricordarvi quando arriva il momento di riutilizzarla nelle partite seguenti (cosa che alla lunga diviene decisamente frustrante). Graficamente non è niente di così impressionante, almeno se paragonato ai coin-op; la risoluzione grafica, anche se piuttosto pixellosa (è sempre stata così anche su Amiga), risulta nel complesso piacevole e questa volta particolarmente varia. I colori tuttavia sono solo sedici e, nonostante siano ottimamente utilizzati, influiscono negativamente sull'atmosfera da cartoon. La parte sonora è curata invece abbastanza bene, con degli effetti campionati molto realistici, anche se con la controindicazione già indicata nella recensione. Assolutamente nulla di nuovo, se i laser game ancora v'affascinano prendetelo in considerazione, altrimenti lasciate perdere.

GLOBALE 79%

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

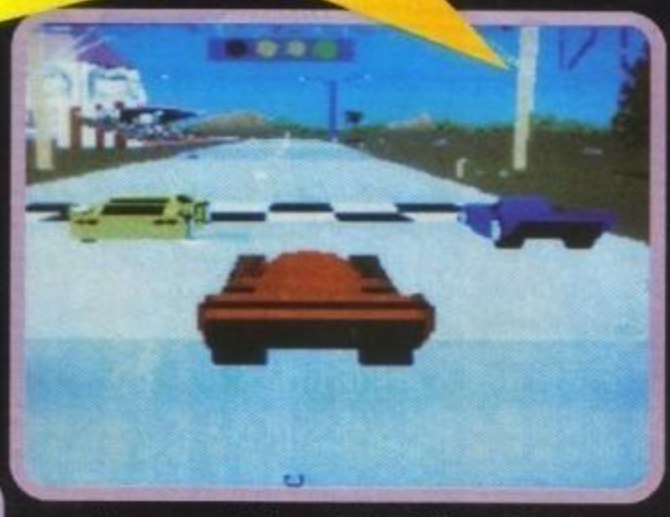
http://www.oldgamesitalia.net/

CAR AND DRIVER

Un infinito nastro d'asfalto che schizza via sotto i vostri occhi e il rombo di tuono d'un poderoso sedici cilindri da corsa sono due cose che fanno frizzare il sangue nelle vene, non pensate?

Recensione realizzata in collaborazione con Mark Ramshaw

THE GAMES machine STAR PLAYER



E dal ciel vennero tuoni, fulmini, lampi: venne il diluvio (sotto forma di Indy 500) che spazzò via tutti i tristi e lenti giochi di guida, e dopo di lui il nulla. E a tutt'oggi che cosa rimane a noi repressi e frustrati della guida veloce? Un enorme niente: non c'è un solo gioco moderno di guida degno di tal nome: Indy 500 era gran cosa, ma non c'era molto da vedere, mentre F1 Grand Prix della MicroProse è forse l'unica stella nuova del firmamento. Ma ne abbiamo piene le tasche delle Formula Uno: vogliamo Test Drive versione 1993, e la cara vecchia Electronic Arts ha pensato a noi.

Innanzitutto, una nota sul titolo: Car And Driver è "la più importante rivista del mondo" avente come soggetto l'automobile: dev'essere per gli americani quello che è Quattroruote per noi. La Electronic Arts si è assicurata il suo appoggio tecnico (e senz'altro la sua fama...) per sviluppare il mega-giocone di guida tanto bramato da noialtri acceleromani; tanto perché lo sappiate ha qualcosa in comune con 4D Sports Driving, dove c'erano macchine più o meno sportive che dovevano correre a rompicollo su piste sempre più capricciose. Ora, non si può dire che le piste offerte siano prese da Race Drivin', ma in fondo è molto meglio così: chi è quel pazzo che porterebbe una macchina da mezzo miliardo su una pista dove rischia di capottare ad ogni istante?
Siamo in argomento, quindi: parliamo del parco macchine. Avrete infatti la possibilità di porre mano al volante di alcune delle più prestigiose belve dell'asfalto esistenti, e precisamente la Chevy Corvette ZR1, la Ferrari F40 (non poteva mancare), la Porsche 959 (idem), la Eagle Talon, la Toyota MR2 (un clone giapponese della Testarossa), la Mustang Shelby GT500 Cobra, una Ferrari Testarossa del 1957, la Lotus Esprit Turbo di James Bond, la Mercedes C11 IMSA Sport-Prototipi (slurp!) e infine un'altra immancabile: la Lamborghini Countach. Con la consulenza della potente rivista, i programmatori hanno voluto ricostruire il comportamento specifico di ognuna di queste regine della strada, come è auspicabile in ogni buon gioco-simulatore, senza dimenticare che una parte importante della gratificazione viene anche della grafica. Questo gioco è proiettato al futuro, dato che fornisce i titoli principali direttamente in modo SVGA 640X480/256 colori. Ma anche senza addentrarci in una simile ostentazione di potenza grafica, possiamo osservare la qualità della grafica di gioco, di gran lunga più importante. Innanzitutto, c'è una gran quantità di oggetti disponibili per le vostre fosche pupille, componenti la cosiddetta grafica laterale. E' ovvio che qui dovrete dare un occhio al battito cardiaco del vostro PC: con un 286 siete direttamente fuori corsa perché semplicemente il gioco non funziona, con un "piccolo" 386 SX vi sarà consigliata una ridotta finestra visiva con solo una frazione di dettaglio, mentre con un 486 DX rubezzo e spaccamonti potrete passare senza problemi a tutta la gloria grafica del dettaglio: steccati, cartelloni, edifici saranno tutti alla vostra portata. Le tecnologie grafiche impiegate sono la decoratura dei poligoni (traduzione personale assai libera dell'orrida espressione inglese "texture map-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ping"), sfruttata soprattutto per le immagini sui cartelloni, mentre le auto possono vantare una lucida spianatura del 3D solido, che, assieme all'illuminazione variabile delle superfici, rende molta giustizia ai simulacri elettronici delle gloriose quattroruote.

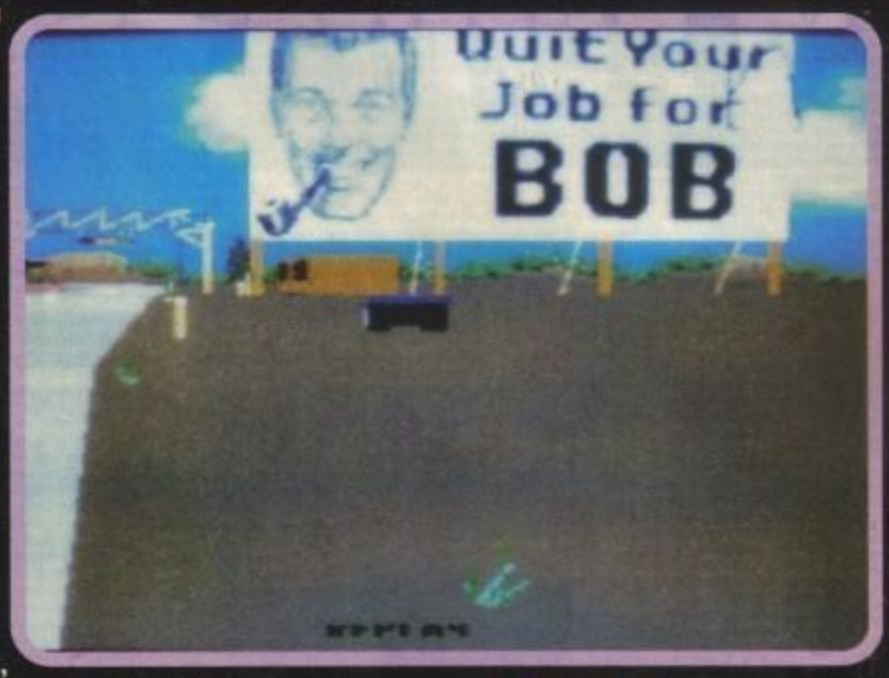
Un'altra domanda scottante è: dove si corre? Bè, ci sono un sacco di percorsi, tra finti e reali, dove potrete scatenare i vostri brutali istinti pistaioli. Tutti molto diversi fra loro e tutti estremamente impegnativi. Se capite solo il piede pesante, vi consiglio scarpe di osmio: il piombo pesa solo la metà di questo metallo raro e superdenso! Ma soprattutto, vi consiglio una pista da dragster, guarda caso presente nel gioco, dove contano solo l'acceleratore e un uso efficace del cambio. Se volete qualche emozione più proibita, potrete sempre decidere che mandare il tachimetro in rosso dentro un parcheggio sia la cosa più divertente del mondo, ma attenti: pigliate una macchina maneggevole se l'avventura vi tenta. Se siete tradizionalisti convinti, vi potrà sedurre l'idea di una corsa sul filo dei 400 orari (tanto non li raggiungerete!) in una classica pista ovale stile Indianapolis. Se siete semplicemente temerari potrete scatenarmi a guidare contromano sulla Highway 9 di New York; comunque preferisco le Autobahn, come diceva Test Drive 2: "Le Autobahn sono state costruite per piloti come te!". Infine, se vi sentite particolarmente ganzi, potrete divertirvi a passare tra i paracarri alla velocità più alta possibile. E non preoccupatevi per le perdite di controllo: potete sempre rendere le vostre auto indistruttibili; decisamente poco sportivo, ma molto più divertente.

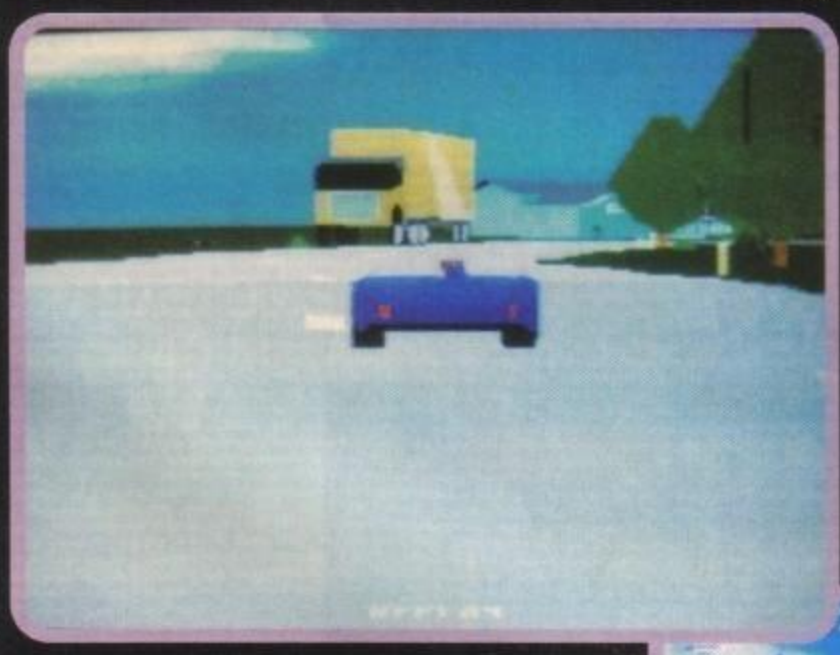
E potete star sicuri che il livello di ricostruzione degli scenari reali è accuratissimo, basato addirittura sulle mappe geologiche. Come se non bastasse, potete fregarvene altamente delle strade e fare finta di essere in Test Drive 3, dove potevate guidare tranquillamente fuori strada, addirittura sui binari della ferrovia.

Se doveste trovare fiacco il tremendo brivido della velocità, ecco in vostro aiuto la possibilità di giocare via cavo contro qualche avversario in carne e ossa, per una sessione intensiva di bruciatura gomme.

Naturalmente questa manna non cade dal cielo: prima di pagare il relativo prezzo, dovete assicurarvi di avere un 386/486 con VGA o SVGA, e dovreste avere un joystick analogico veramente buono, che, se giocate spesso o seriamente, vale i soldi spesi, anche se si parla di un centone o più. Il mouse è utilizzabile, ma per guidare è la scelta sbagliata; il supporto sonoro per Soundblaster e Roland è altresì presente. Se avete tutto ciò, quindi, preparatevi: semaforo rosso, giallo, verde:

VIA!





PC

Non ci sono dubbi: Car & Driver è uno dei giochi tecnicamente più impressionanti che siano mai stati realizzati. Assieme a F1 Grand Prix della Microprose è sicuramente ai massimi livelli per quanto riguarda le simulazioni automobilistiche.

Il gioco utilizza infatti uno dei più complessi sistemi tridimensionali mai adottati: grafica poligonale, ombreggiatura (gourard), texture mapping... il tutto applicato ad un lussureggiante mondo in SuperVGA. Il risultato è sicuramente sensazionale da un punto di vista visivo e anche discretamente veloce (ovviamente su di un 386, ma meglio un 486).

Car & Driver è inoltre il massimo anche per realismo, pieno di strade trafficate, cittadine o di campagna, di macchine, camion, elicotteri. Sembra veramente che un intero mondo artificiale viva all'interno del vostro computer.

Anche la giocabilità è molto elevata, in alcuni casi il controllo risulta un po' brutale (ed è forse questo l'unico vero limite), ma con un po' di perseveranza il coinvolgimento sarà assicurato. Un gioiello tecnologico che vi terrà impegnati per mesi e mesi, senza nemmeno il rischio che vi rubino l'autoradio mentre scendete per comperare il giornale (oppure direttamente la macchina...)!

TECNICA:

GIOCABILITA':

INNOVAZIONE:

GLOBALE 90%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Vi perdete sempre il telegiornale su un canale, mentre state guardando la partita di calcio sull'altro?

P.I.P. VIEW ha la soluzione!

Il P.I.P. VIEW è un dispositivo elettronico esterno con telecomando, il quale permette di avere sul vostro televisore l'immagine nell'immagine. Con il P.I.P. VIEW potete guardare un programma nell'immagine principale, e contemporaneamente fare la scansione degli altri canali su quella secondaria, grazie al fatto che vi è un sintonizzatore incorporato. Possiede inoltre tre ingressi AV che consentono di collegare tre segnali in ingresso contemporaneamente.

L. 360.000
(IVA INCLUSA)

Per maggiori informazioni telefonate al numero **015/2539743** r.a. o inviate richiesta via fax al numero **015/8353059**

ROCTEC ELECTRONICS LTD.

E S I s.n.c. Via F. Bianco, 7 - 13062 Candelo (VC)

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Aperto anche il Sabato
Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

NEWEL srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 3300035 (2 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 3000036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

NOVITÀ AMIGA 1200 PREZZO INCREDIBILE

CPU: MICROPROCESSORE MOTOROLA 68EC020
COPROCESSORI: 3 CHIP DEDICATI PER GRAFICA SUONO E DMA
MEMORIA DI SISTEMA: ROM 1MB - RAM 2MB ESPAND. FINO A 10MB
CARATTERIST. VIDEO: RISOLUZ. MAX 1280X512 A 256 COLORI O 256.000 COLORI DA UNA TAVOLOZZA DI 16.000.000 DI COLORI IN VARIE RISOLUZIONI
MEMORIA DI MASSA: UNITÀ A DISCHETTI DA 3 1/2,880 KB
UNITA DISCO FISSO: OPZIONALE CLOCK: 14 MHZ
PORTE: 2 PORTE PER MOUSE, JOYSTICK, PADDLE ECC. - PARALLELA CENTRONICS - SERIALE RS232C PROGRAMMABILE FINO A 31250 BAUD - PCMCIA - SLOT PER PROCESSORE ALTERNATIVO
SOFTWARE: AMIGA DOS 3.0 ITALIANO CON CAPACITÀ LETTURA/SCRITTURA DISCHI FORMATO DOS

AMIGA 600

LIRE 499.000 IVA COMPRESA

- IL NUOVO COMPUTER - 1 MB RAM
- GARANZIA COMMODORE ITALIA

OMAGGIO "SUPERJOYSTICK"

CON HARD DISK INT. DA 40 MB 1 MB RAM — LIRE 880.000 IVA COMPRESA

CON HARD DISK INT. DA 40 MB 2 MB RAM — LIRE 980.000 IVA COMPRESA

SUPEROFFERTA
STESSA CONFIGURAZIONE CON ESPANSIONE A 2 MB DI MEMORIA — LIRE 599.000 IVA COMPRESA

ACCESSORI AMIGA 600

ESPANSIONE DI MEMORIA — LIRE 139.000 IVA COMPRESA
Porta a 2Mb la memoria dell'Amiga 600.

KICKSTART 1.3 — LIRE 79.000 IVA COMPRESA
Nuova scheda per A500 Plus. Si inserisce semplicemente all'interno dell'Amiga senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 ed il S/O 1.3 selezionabili tramite l'apposito interruttore. Si risolve così il problema d'incompatibilità con programmi e giochi. Semplice installazione, manuale in italiano.

KICKSTART 1.3 PER AMIGA 600 — LIRE 89.000 IVA COMPRESA
Nuova scheda per A600 . Si inserisce semplicemente all'interno dell'Amiga senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 ed il S/O 1.3 selezionabili tramite l'apposito interruttore. Si risolve così il problema d'incompatibilità con programmi e giochi. Semplice installazione, manuale in italiano.

KICKSTART 2.0 AUTOMATICO — LIRE 269.000 IVA COMPRESA
Trasforma il tuo vecchio A500 e 2000 V1.3 con il rivoluzionario 2.0. Il tutto studiato su una apposita scheda dotata di interruttore automatico (tramite pressione sul tastomouse) con il quale si può selezionare, secondo l'uso, il S/O 1.3 o 2.0. Semplice installazione e senza saldature. Manuale in italiano.

SPECIALE GENLOCK

PAL GENLOCK 3.0 — LIRE 279.000 IVA COMPRESA
Questo Genlock si adatta a tutti gli Amiga, semiprofessionale con fader per la regolazione, dissolvenza. Alimentazione diretta da Amiga, semplicissimo da usare, chiare istruzioni in italiano, indispensabile per la titolazione amatoriale di videocassette, film, ecc.

SUPER MAXIGEN — LIRE 990.000 IVA COMPRESA
Nuovissimo genlock professionale, qualità Broadcast con S-VHS in uscita, regolazione livelli, 2 uscite out, per visualizzare il vostro lavoro mentre viene registrato. Possibilità di Super impose; banda passante a 6Mhz. 1vpp 75 ohm. Alimentazione esterna 500 mA 12V (alimentatore fornito di serie); con serie effetti video, finalmente un genlock di altissima qualità ad un prezzo fantastico! Manualistica in italiano a corredo.

FANTASTICA NOVITÀ!!!
DE LUXE PAINT 4.1 — LIRE 169.000 IVA COMPRESA
Nuovo programma grafico pittorico tutto in italiano ***con Mouse Omaggio***

Tutti i prezzi sono IVA compresa. Tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di un anno.

Tutti i marchi sono registrati e appartengono ai loro proprietari

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

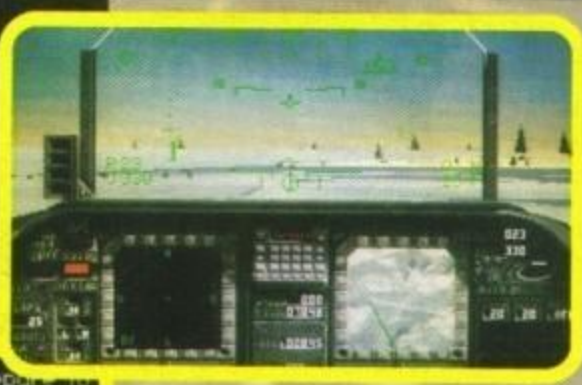
http://www.oldgamesitalia.net/

HARRIER Jump Jet

THE GAMES machine STAR PLAYER

Questo è decisamente il mese dei simulatori di volo: Harrier Attack della Domark, F15 Strike Eagle 3 e Harrier Jump Jet della Microprose, senza contare Comanche: Maximum Overkill. Roba da andare di corsa al primo posto di reclutamento piloti e dire con aria baldanzosamente gasata (immancabile la sigaretta in bocca): "Non è qui che cercate un asso? Ce l'avete davanti!".

Beh, questo forse lo potrà fare qualcuno che si sarà acquistato una simile marea di prodotti in blocco (che colpo al portafogli, aurgh!), ma si sa che Natale è già passato e buona parte dei regali utili e inutili sono stati già archiviati nei luoghi dovuti, mentre i vari parenti si sono ripromessi di non buttare via altri soldi fino a Pasqua. Che fare, dunque? Beh, un sistema un pochino sfacciato ce l'abbiamo proprio per le mani. Non ditemi che vi siete dimenticato un'importantissima ricorrenza che cade più o meno nei giorni in cui dovreste avere per le mani questo numero ("Quale? Il carnevale? NdMezzaltalia). Okay, Okay, ho capito. La cara vecchia Befana è caduta un pochettino nel dimenticatoio. Ma niente e nessuno vi può impedisce (ed è proprio quello che vi consiglio) di sfoderare una grandissima faccia tosta e di dire ai genitori: "Mamma, papà, cosa mi regalate per la Befana?". Superato lo choc iniziale i Vostri vi risponderanno sicuramente: "Vediamo un po'... che ne dici di un po' di caramelle e cioccolatini?", al che dovrete prontamente replicare: "Ma dai, papà, suvvia mamma, rinverdiamo per una volta la cara vecchia ricorrenza dell'Epifania con una festicciola in grande stile. In fin dei conti persino la Befana vola sulla sua scopa e quale miglior modo per imitarla se non una lista così di simulatori di volo e, già che ci siete, anche un mega joystick avionico con quattro pulsanti e manetta incorporata?". A questo punto io andrei sicuramente a nascondermi dopo un'uscita del genere, anche perché perfino i genitori più permissivi tirerebbero sicuramente fuori la scusa che le calze della Befana sono strettine e tutta quella roba semplicemente non ci sta. Lasciate quindi perdere la tentazione di comprare delle calze lunghe mezzo chilometro e larghe in proporzione e limitatevi a leggere ben bene le varie recensioni e operare la vostra scelta.



E veniamo ad Harrier Jump Jet! I magnati della Microprose, bontà loro, si sono fatti il mazzo pur di offrirvi non uno, ma due modelli del ben noto aereo multiruolo. Eccovi così il modello in forza alla marina Americana denominato AV-8B Harrier 2 (praticamente lo stesso del gioco Domark) e quello attualmente usato dai tizi d'oltremanica della RAF, il GR Mk.7. Adesso però non chiedetemi di elencare per filo e per segno tutte le differenze sostanziali perché già ci pensa il manuale in non poche pagine. In poche parole vi dirò che si somigliano moltissimo, ma il GR Mk.7

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ha in più un sofisticato dispositivo per la guida notturna. Quello che invece li accomuna e li rende così particolari rispetto agli aerei tradizionali e la loro capacità di dirigere la spinta del motore in un qualsiasi angolo compreso tra 0 e 98. Questo li rende perfettamente in grado (grazie anche alla mostruosa potenza dei loro motori) di decollare verticalmente e addirittura un filino all'indietro (con l'apertura di 98 gradi, appunto, ma ogni istruttore di volo lo sconsiglia apertamente). L'apertura standard utilizzata, comunque, è di 55 gradi e permette, nelle condizioni di potenza massima, di decollare in tre secondi circa. Del tutto simile la procedura di atterraggio, col non indiscutibile vantaggio (rispetto agli aerei tradizionali) di poter atterrare anche su piste semidistrutte dal fuoco nemico o su portaerei senza gli scomodi e brutali ganci di arresto. Questo singolo dettaglio (la possibilità di regolare l'angolo di il flusso dei motori) lo rende anche estremamente imprevedibile nei corpo a corpo aerei. Grazie ad una tecnica particolare denominata VIF-Fing (Vectoring in Forward Flight) si può modificare il vettore spinta dei motori proprio mentre si sta cabrando per sfuggire ad un nemico ottenendo così una accelerazione quasi istantanea e una cabrata molto più accentuata che con un minimo di esperienza porta in coda al nemico che poco prima vi stava puntando. Certo, si tratta di manovre da alta scuola e la loro efficacia è relativa anche al modello di volo da voi scelto. La Microprose, infatti, perfettamente consapevole del fatto che non tutti sono esperti piloti, ha pensato a diversificare il realismo di risposta ai comandi in base alle vostre scelte. I novellini potranno così cavarsela con pochi tasti senza grandi paure di sbagliare, ma anche i piloti spaccacloche troveranno realismo per i loro denti.

Il gioco, comunque, permette, come di consueto, di impratichirsi coi comandi o di affrontare una missione singola, un giorno completo o un'intera campagna. A tal proposito ci sono ben tre scenari di difficoltà crescente a disposizione: Hong Kong, le isole Falkland e il Capo Nord. La ricostruzione delle unità nemiche impiegate (nel primo sono cinesi, nel secondo francesi, nel terzo russe) sono realistiche, così come pure la topografia dei luoghi, ma la svolgimento delle campagne è interamente fittizio, trattandosi di roba inventata di sana pianta dalla software house e ambientata dal 1996 in poi!

Se invece voleste subito entrare in un duello infuocato basta selezionare l'opzione dogfight e sarete investiti da fiumi di aerei nemici che potrete contrastare con i vostri sidewinder per l'occasione in numero infinito. E una volta ai comandi ritroverete i comodi visori multifunzione che tanto hanno fatto la fortuna degli aerei moderni: radar a scala variabile, mappa del territorio con tanto di waypoint, elenco delle armi e visuale del nemico; tutto in due comodi video in basso allo schermo. A questo punto, tanto per parlare di realismo bellico, i waypoint prima citati utilizzano la nuova tecnica dei punti di ingresso e uscita. In altre parole il percorso per raggiungere ogni obiettivo viene spezzettato in due percorsi diversi (di cui il secondo molto corto per evitare spreco di carburante) in modo che il nemico non riesca a calcolare con sufficiente anticipo su quale bersaglio vi stiate effettivamente vi state dirigendo. Che volete? In guerra si fa così e se volete combattere come si deve vi conviene farlo. In fondo chi altro oltre alla Microprose pensa al realismo fin nei minimi dettagli? Ben pochi... Ah, scusate, ho appena visto la Befana in cielo e so già cosa chiederle!

PC

Episodio davvero curioso quello di trovarsi due simulatori di volo sullo stesso modello di aereo nello stesso mese. Beh, se siete tra quelli che, dovendo scegliere tra i due, mai e poi mai opterebbero per il prodotto Domark e andrebbero altresì a rintanarsi sotto le sicure ali della Microprose, avete tutta la mia comprensione. Però, lasciando da parte i pregiudizi, qualche distinzione netta bisogna farla. A cominciare dalla solita possenza tecnica che qui è tutt'altro che risibile. Eh, sì: la Microprose si è stufata di propinare i soliti simulatori di volo a grafica solida quando ormai si è capito che il texture mapping è la nuova strada da seguire. Ed ha archiviato il vecchio tavolo da biliardo con piramidi (presente anche in Harrier Attack) in favore di un paesaggio più contorto e montagnoso con superfici sfumate. Il risultato è decisamente grande, ma tutto questo si paga in termini di velocità: un 386 svelto si rivela quindi il minimo necessario (anche un 486 qua e là scatta non poco al massimo del dettaglio), quando invece il prodotto Domark gira senza troppi problemi su un buon 286. Se invece tutte le magagne tecniche vi fanno un baffo e preferite badare al sodo, forse vi servirà sapere che la Microprose, come al solito, pensa soprattutto alle simulazioni fedeli e secondariamente (molto secondariamente) all'aspetto arcade (con l'unica esclusione di F15 II). Harrier Jump Jet si rivela quindi molto realistico, ma non sempre altrettanto giocabile. Harrier Attack, invece, complice anche la buona scelta di opzioni, ci è sembrato potenzialmente più per sparacchiomani che per simulomani. Se a questo punto, e solo a questo punto, foste ancora in dubbio su quale dei due prodotti scegliere, forse la grande introduzione animata della Microprose (oramai sta ricalcando in meglio le orme della Psygnosis: in due giorni ne ho viste tre una più bella dell'altra) può aiutarvi a decidere in modo definitivo. Questo!

TECNICA:	☺
GIOCABILITA':	☺
INNOVAZIONE:	☺
GLOBALE	91%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELITE per Amiga, PC L. 49.900

JOE & CAVEMA

Avevate mai immaginato che anche nella preistoria potessero esistere i ninja?

Eh già: i giapponesi! Spuntano come funghi, in qualsiasi forma e colore. Ogni tentativo di capire è inutile. Colla scusa di essere i "creatori" delle arti marziali, delle tecniche ninja, dei manga, dei bonsai e della "caccia al souvenir" compaiono nella nostra vita in ogni modo e in ogni tempo. Voi credete che durante la preistoria quei piccoli ometti di pelle color giallo sbiadito non potessero esistere? E invece no! La loro impronta maniacale non poteva non contaminare anche l'era primitiva per eccellenza. Le grandi domande (quelle con la D maiuscola) che l'uomo si è sempre posto sono quelle del tipo: ma chi siamo? Da dove veniamo? Qual'è lo scopo della nostra esistenza?... Tutte domande del genere a cui l'uomo, non si sa come e non si sa perché, non è ancora riuscito a rispondere. Ma io la verità la so! Dopo un'attenta analisi sono riuscito a fornire una risposta ad ogni singola domanda. Naturalmente è solo una teoria, ma se ci pensate un attimo è la più valida concepita fin'adesso...

Elo: "Maaax, Maaarcooo!!! Chiamate la neuro. Mio fratello sta cominciando a dare i ciocchi...".

BDM:"Aspetta! Aspetta! Lascialo esporre la sua teoria, al limite la neuro la chiamiamo dopo...".

Grazie Stefano, ti ringrazio per la fiducia. Dunque, ladies and gentleman, in principio non c'era nulla. Poi dal Nulla stesso comparve (autocreandosi) un uomo che non era un uomo era un giapponesino di un metro e cinquanta armato esclusivamente della sua macchina fotografica carica: una Polaroid. Scattò una prima foto e "istantaneamente" comparve un unico globo di materia: pulsava d'energia. Ne scattò una seconda, ma la macchina, difettosa, esplose e con lei anche il globo, formando così i vari pianeti (freddi e congelati). Ne scattò una terza. Sovraesposta, tutta bianca. E venne la luce. Ne scattò una quarta, ma si era dimenticato d'inserire il flash (d'altronde nessuno è perfetto, tranne me), tutta nera, e venne la notte. Ne scattò una quinta, ma nel farla scivolò e sbattè la testa (caro Shin, quanti anni avevi quando sei caduto dal letto castello e hai centrato in piena fronte lo spigolo del cassetto del comodino aperto? NdMax): ma che belle le stelle, guarda quante sono e come girano. Proseguì quindi con una serie di tre foto (sei, sette e otto) e comparvero così piante, animali e tutti gli esseri viventi in genere (uomo escluso). Con la numero nove comparve finalmente l'uomo, chiamato anche homo nipponicus; e con la dieci il piccolo giapponesino insegnò loro l'arte dei ninja (ideata da egli stesso in quel preciso istante).

Marco: "Ehm, scusami un secondino Shin... Elo passami il numero della neuro!".

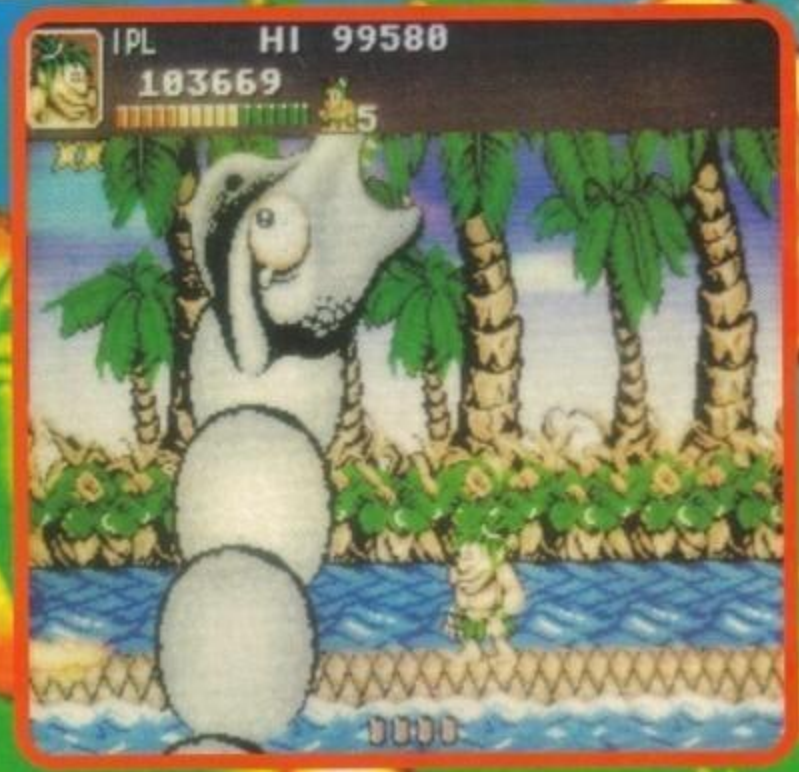
Elo:"Tieni Marco, eccolo qui... Manu, continua pure...".

Passarono alcuni anni (diecimila, centomila ora precisamente non mi ricordo) e l'homo nipponicus viveva in pace e libertà, cacciando piccoli animali e nutrendosi di frutta. Si formarono le tribù e l'uomo popolò, bene o male, tutto il pianeta. Il piccolo giapponesino, adorato da tutti come una divinità, ormai oltre ad essere piccolo e giapponese aveva anche un altro difetto: era un po' (troppo) vecchiotto. Decise così di rassegnare le dimissioni da capo di tutte le tribù del regno unito. Per fare questo però decise di dover testare il grado di abilità raggiunta nell'arte del combattimento ninja dai suoi fedeli discepoli (è sempre lui non temete: l'homo nipponicus). Ci voleva quindi una prova talmente ardua da superare che permettesse al nostro amico PG (Piccolo Giapponese) di mettere alla prova tutte le varie caratteristiche che un vero ninja deve possedere, come forza, resistenza, velocità, senso dell'orientamento, padronanza nell'uso delle armi d'attacco e nello sdoppiamento

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MAC: N. NINJA



mento dell'immagine, eccetera eccetera. Dopo una lunga meditazione il nostro caro PG optò per il piano A, ovvero, per il rapimento di tutte le femmine di un'intera tribù. Una volta rapite, queste ragazze furono affidate, non a caso, ai più pericolosi esseri viventi del pianeta (Tirannosauro, Mammut, Pterodattilo, piante carnivore, tribù di cannibali, Marco Auletta, ecc. ecc.) da tenere in qualità di prigioniere di turno. Ovviamente i due più valorosi ninja di tale tribù (certi sconosciuti giovincelli nomati Joe e Mac) si avviarono per portare a termine la "Rescue Mission", ma dopo essere usciti dal villaggio si persero nel primo sentiero a destra dietro la montagna sacra.

A questo punto tocca a voi entrare scena tramite una poderosa tecnica ninja di trasmigrazione corporea, impersonerete uno dei due o tutti e due contemporaneamente gli homini nipponicus di turno e dovrete quindi mettervi alla ricerca delle ragazze perdute.

Ovviamente durante le varie decine di posti differenti che visiterete (livelli), troverete tanti bei cavernicoli, animaletti e chi più ne ha più ne metta, pronti a farvi la pellaccia, ma voi non avrete nulla da temere! d'altronde siete dei ninja e come armi d'attacco avrete a disposizione le ascie, le punte di selce, il fuoco, le ruote di pietra, le clave (tipo unga munga capitan Kevin) ed infine lo sdoppiamento dell'immagine.

Infermiere: "Dov'è il matto?". BDM: "Eccolo lì, ma non fatelo soffrire. Se è il caso di sopprimerlo siate umani... clavatelo vivo!!!".

Emanuele Scichilone

REVIEW

Amiga

Dopo le foto pubblicate qualche numero fa e, soprattutto, il demo della versione PC, ci attendavamo qualche cosa di decisamente superiore da quest'ultimo impegno dell'Elite. Joe & Mac non è un brutto gioco, e nemmeno una pessima conversione, solo che in effetti l'area di gioco è veramente ridotta ai minimi termini, il numero dei colori e il loro utilizzo non particolarmente convincente, e qualche animazione piuttosto traballante. Sono inoltre presenti alcuni particolari inspiegabili (come la clava che ruota all'interno di un'icona al di fuori dello schermo invece che sul personaggio stesso) e altre piccole imperfezioni che fanno pensare ad una programmazione nel complesso discreta, ma frettolosamente rifinita.

La giocabilità è comunque rimasta praticamente inalterata rispetto al coin-op originale, gli amanti della versione da bar e dei platform in genere dovrebbero ugualmente apprezzarlo.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 81%

PC

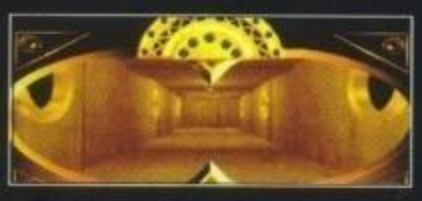
Ma cosa sta succedendo? Dopo Cool World ecco un altro arcade decisamente migliore su PC rispetto alla versione Amiga. Molto più colorato, definito e fluido, addirittura con scrolling parallattico... Dal momento che di giochi di questo genere non ce ne sono poi troppi in circolazione vi consiglio di prenderlo seriamente in considerazione.

GLOBALE 89%

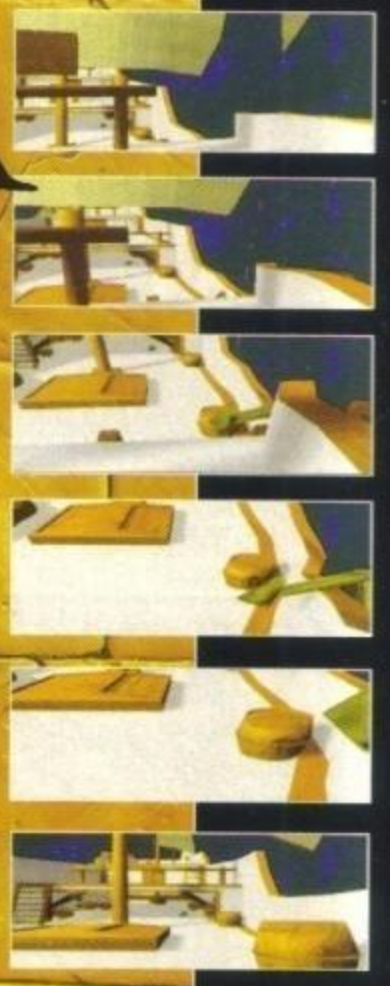
TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



INCA



RITROVA I POTERI DEGLI INCA E VENDICA CINQUE SECOLI D'OBLIO!

L'avvenimento MULTIMEDIALE

GRAFICA

Le immagini utilizzano tutte le tecniche e le associazioni possibili:

- tavolozza grafica
- sintesi 3D precalcolata
- immagini e animazioni in interazione con la grafica digitalizzata.

INTERATTIVITÀ

L'interattività viene garantita da una tecnologia d'avanguardia che permette, per esempio, al giocatore di muoversi liberamente sul ponte di una caravella con immagini di sintesi precalcolata, di combattere contro i conquistatori, filmati e inseriti in queste immagini, di pilotare un "Tumi" nello spazio o sui pianeti, di errare tra le mura megalitiche di una città INCA...

MUSICA

La musica originale è una vera e propria colonna sonora che conferisce a questa avventura calore e sensibilità.
Cantanti e musicisti interpretano numerosi temi: folklore andino, classica, jazz, e altro (versione CD).

Disponibile su PC-HD e CD-ROM

CTO

40060 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte, 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fa

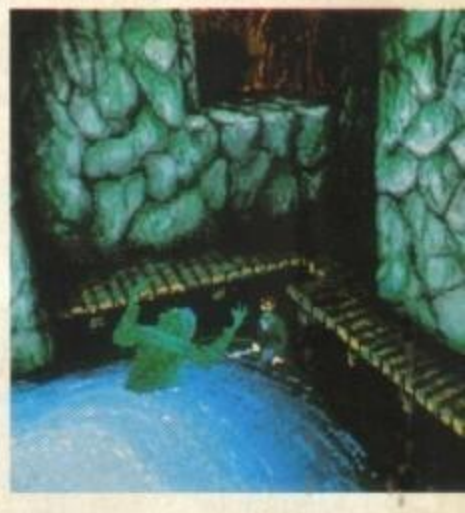
COKTEL VISION
5, rue Jeanne Braconnier

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALONE IN THE DARK

Se avete paura del buio, non entrate a Derceto.



UN INCUBO VIRTUALE INTERAMENTE IN 3D

Derceto. Il nome di questa dimora sinistra incute terrore. Si dice che essa sia posseduta da forze malefiche. Decisi a scoprire la verità, vi arriverete a notte fonda. Il vostro coraggio vi onora, ma non dimenticate che una volta varcata la soglia di Derceto vi troverete completamente soli... soli nelle tenebre.

Interamente realizzato in tecnica 3D, *Alone in the Dark* vi trascina nell'universo inquietante di H.P. Lovecraft, il celebre scrittore di racconti di fantascienza.

I personaggi e gli oggetti, in completa prospettiva 3D, sono animati in tempo reale, fatto che conferisce loro un'incredibile fluidità di movimento. Scoprite gli scenari da angolazioni diversi, a seconda della posizione del vostro personaggio; grazie a questo effetto quasi cinematografico aggiungerete un tocco di realismo terrificante alla scoperta di questo mondo sovrannaturale. Esplorate ogni stanza alla ricerca degli indizi. Raccogliete i preziosi oggetti che troverete... e le armi. Perché nelle tenebre di Derceto dovrete affrontare le creature più infernali e malefiche.

INFOGRAMES

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA C.T.O.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NOVALOGIC per PC

COMANCHE
MAX MUM OVERKILL

E' duro, grosso, cattivo e ha cinque pale così! Che cos'è? Ma è naturale... E' l'RAH-66 Comanche.

Il Boeing-Sikorsky RAH-66 Comanche non è altro che uno degli ultimi gioielli dell'aviazione statunitense (e non è lo Sikorsky RAH-64 come aveva scritto Luke... forse comincio a capire come mai ti abbiano bocciato a scuola guida con trentadue risposte cannate su trenta... i numeri non sono il tuo forte, eh?!?), ed è in grado di reggere un volume di fuoco così ampio da poter radere al suolo un'intera base nemica senza nessuna fatica. Difatti il vostro simpatico elicotterino da guerra oltre ad essere ultra corazzato in ogni singolo millimetro quadrato della sua superficie esterna è anche dotato di una caterva di armi da fuoco,

tra cui
missili a ricerca automatica di un qualsiasi nemico in movimento,
missili a ricerca di calore, mitragliatrici, alabarda spaziale, raggi cosmici... ehm forse sto esagerando: questa è scienza non fantascienza... ma ne siamo proprio sicuri? A guardarlo bene questo elicottero ricorda vagamente quello del telefilm Supercopter o del film Tuono Blu, e sicuramente lo spunto è stato preso da una di queste due opere.
Passiamo comunque alla storia.
Era una fredda mattina d'inverno quando il generale Smith decise di varare l'operazione "Spartitraffico"; non era più possibile andare avanti in quel modo, ogni mattina decine e decine di pendolari salivano sulle loro automobili e si impilavano nelle autostrade di mezzo mondo per dirigersi al lavoro.
Sembrerebbe tutto normale, non è infatti questa una delle azioni che molti di voi (per non dire tutti) compiono ogni mattina? Bene, Smith però odiava le autostrade perché è proprio a fianco di una di queste che si ergeva la sua abitazione e ogni santo giorno l'intrepido veterano doveva respirare smog e sentire decine di clacson strimpellare: era giunta l'ora della vendetta!!!
Smith si incontrò segretamente con l'addetto allo sviluppo del sopracitato elicottero e, dopo ore e ore di trattative il generale riuscì a farsi affidare uno di quei gioiellini con tanto di scorte di armamento e di carburante.

L'opera di distruzione stava per cominciare e nessuno sarebbe stato risparmiato dalla furia devastatrice di Smith: il primo bersaglio colpito furono i semafori con conseguente incasinamento della viabilità già precaria; in secondo luogo i ponti vennero rasi al suolo tramite l'uso dei famosissimi missili HELLFIRE; tutto avanti così fino a che non rimasero più strade e automobili, ma solo mezzi cingolati, grossissimi e cattivissimi mezzi che decisero di fare la pelle al generale più anticonformista dell'intero universo.
Ah, dimenticavo, il suddetto generale sarà interpretato da voi intrepidi videogiocatori, avete poco tempo, ma l'operazione "spartitraffico" deve giungere al termine.
Io adesso mi domando e dico: va bene tutto, ma Stefano cosa diavolo ti sei fumato stamattina per inventare una trama del genere? Mho! misteri della psiche umana.
Ora, a dire il vero, il gioco è strutturato alla Jet Fighter II con una barca di missioni, diverse l'una dall'altra, da portare a termine. Queste sono comunque divise in due gruppi principali: quelle di training e quelle ultradifficili (non che quelle di training siano comunque una passeggiata! NdBDM). Ogni categoria poi ha un gruppo di missioni che potrete portare a termine nell'ordine che più vi aggrada e delle altre a cui potrete accedere solo una volta che avrete finito quelle cosiddette "libere". Quindi, effettivamente, non esiste un'unica trama che lega ogni missione (per dirla in breve alla Wing Commander), ma una serie di missioni che aumentano gradualmente di difficoltà.
Per quanto riguarda il metodo di controllo, beh nulla da dire: il più funzionale e

THE GAMES machine STAR PLAYER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

intuitivo possibile pur usando la tastiera. Le quattro frecce direzionali per spostarsi e per aumentare e diminuire la velocità, il meno e il più situati in alto a destra del tastierino numerico servono a regolare l'altezza di volo, mentre per selezionare i vari tipi di armi e gli altri optional presenti nel vostro gioiellino volante vi consiglio di andarvi a vedere il manuale, è sicuramente più preciso del sottoscritto.
Nella parte inferiore dell'abitacolo troverete invece due visori video dei quali quello di sinistra raffigurante la mappa circostante, mentre quello di destra rappresenta una telecamera esterna. Questa, una volta che avrete "lockato" il mirino su un nemico, farà una zoomata su quest'ultimo per mostrarvi il risultato del vostro attacco dall'alto, ovvero, in poche parole, se i missili che avete sparato vanno a segno o meno.

Per il resto non mi rimane altro da dire che purtroppo per voi (e purtroppo per me) il gioco richiede un minimo di quattro(!!!) mega byte di Ram (sigh! il mio fido 386 ne ha solo tre... NdSH) e che quindi abbiamo potuto testarlo solo sul 486 33MHz della redazione. Il minimo richiesto è comunque un 386 SX a 16 MHz su cui (stando a quanto dicono i programmatori) è assicurata una velocità di gioco già decente, ma Stefano l'ha provato e non ne è rimasto granché entusiasta comunque di questo parleremo più dettagliatamente nel commento.

Stefano "BDM" Petrullo & Emanuele "Shin" Sachilone

PC

Sono allibito, non pensavo che fosse possibile tirare fuori un gioco come Comanche dal nostro beneamato PC. La grafica è la prima cosa che colpisce: realizzata bene (molto bene direi, il nuovo sistema Voxel-Space di cui abbiamo già parlato il mese scorso è una vera bomba! NdSH), realistica e piena di ostacoli che accrescono il già alto livello di divertimento (è esaltantissimo volare in mezzo a dei canyon strettissimi per poi alzarsi di quota tutto d'un colpo per sparare qualche migliaio di missili contro il nemico di turno, godendosi quindi una delle esplosioni in bitmap più realistiche che abbia mai visto!).
Musicalmente parlando niente da ridire, ottimi motivi contribuiscono a creare atmosfera e, se avete una Sound Blaster, potrete godervi un eccellente parlato, digitalizzato in maniera quasi perfetta.
La giocabilità è decisamente alta, anche se un piccolo difetto è presente: la continuità, Comanche infatti non prevede una, diciamo così, "campagna", ma tutte le missioni sono indipendenti tra loro contribuendo, a volte, a spezzettare troppo il ritmo di gioco.
Ad ogni modo ci troviamo di fronte a un vero capolavoro di tecnica,
che potrà (forse) essere superato solo dall'attesissimo Strike Commander (ma quando diavolo esce?).

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
93%

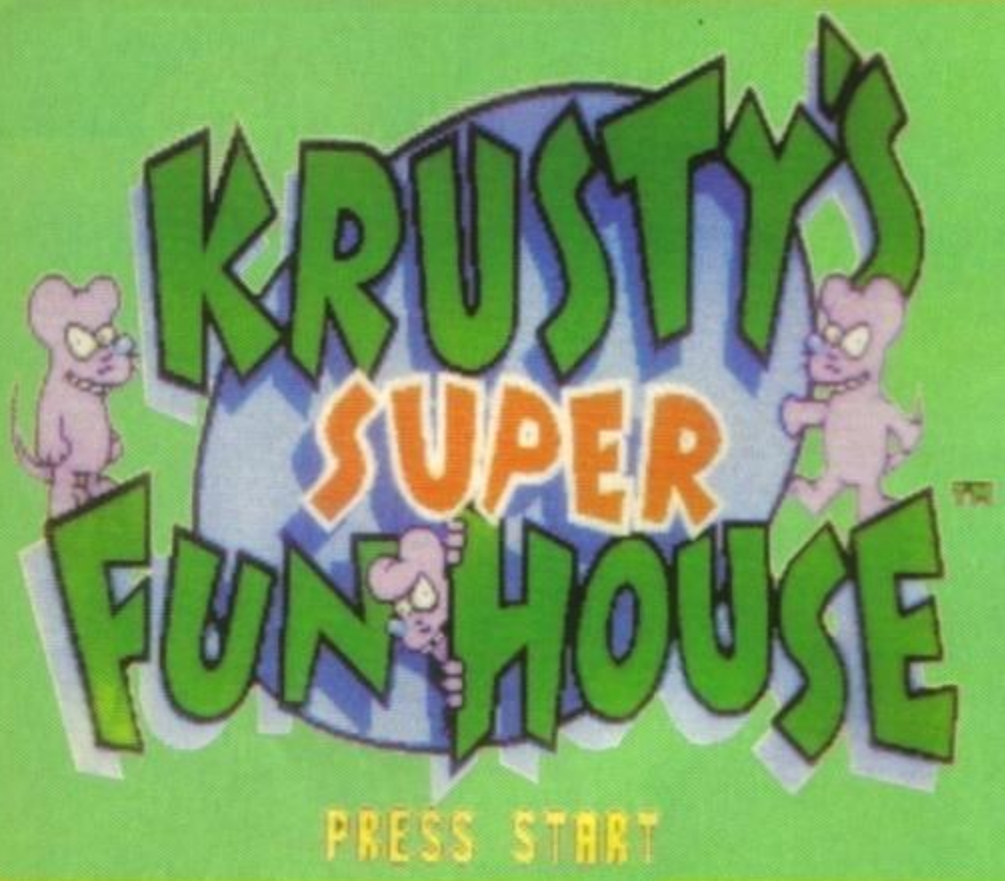
... MA DOVE ANDREMO A FINIRE?

Come sempre più spesso accade, e come già preventivato, anche Comanche risulta particolarmente esoso in termini di configurazione; il sistema richiesto per far girare questo vero e proprio gigante informatico comprende un 386 SX, 15Mbyte liberi sul vostro hard disk e ben 4mbyte di RAM (anche se per ottenere un risultato ottimale il 486 è assolutamente necessario). Ora, a prescindere dall'effettiva necessità della sopracitata configurazione, mi viene spontanea una domanda: quale sarà la vita media di un 486? Tenendo infatti conto della durata "in auge" di un 386 (che, dopo alcune rapide consultazioni, è stata inferiore ai tre anni) sul mercato dei "potenti" non è che ci sia da stare molto tranquilli; ormai un PC dura quanto un paio di scarpe, solo che costa un po' di più; cosa ne pensate?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE



Sembra un titolo per qualche baraccone da luna park, ma purtroppo i ben noti parchi dei divertimenti c'entrano ben poco. La realtà è ben diversa. Signori e signori... (ahiomamma!)... sono torna-

Recensione realizzata in collaborazione con Mark Ramshaw

fratello del panettiere della cinquantasettesima vignetta della novantaduesima puntata dei Simpson (come al solito non posso fare a meno di prendere spunto da Balle Spaziali. Prima o poi qualcuno mi chiederà i diritti, ahimè!). Trattasi comunque di un tipetto dall'aspetto buffissimo, almeno per come è stato reso lo sprite principale: una maschera sorridente dipinta sul volto e, soprattutto,capelli verdastri pettinati a chela verso l'alto (nel caso non sappiate cosa significhi ci sono quattro soluzioni: guardate le foto, comprate il gioco, guardate il Numero Uno su Alan Ford, lasciate perdere).

Costui, ovviamente, ha un grande senso della famiglia e quando va tutto bene se ne sta a casa sua e non si fa vivo neanche se si cerca di contattarlo, ma quando comincia ad avere qualche guaietto chiama a raccolta Homer e consorte per scroccare il loro aiuto. Bene, figuratevi Bene, figuratevi che piccolo guaio deve avere se stavolta ha chiamato la famiglia di Homer al gran completo.

E siccome il suo aspetto da burlone trova riscontro anche nella realtà preferisce dirvi le cose col contagocce: comincia a incaricarvi di risolvere le faccenduole da poco, ma anche quando siete lì che non ce la fate più ve ne tira subito fuori un'altra.

All'atto pratico nel gioco questo si traduce in una struttura a più livelli, ognuno con un particolar compito che, una volta risolto, darà diritto alla password per il livello successivo.

Durante il gioco il caro Krusty vi chiederà gentilmente di aiutarlo a disinfestare la casa dai topi che gironzolano a piede libero.

Non che sia necessariamente un compito proibitivo: dovrete semplicemente controllare Krusty per le varie camere della sua casa (che funzionano un po' come stage) e fare cadere i topi nelle trappole predisposte dai vari Bart, Homer e famiglia bella. Come tale potrete spostarvi tra piattaforme e ascensori vari alla ricerca dei fatidici bonus come vite aggiuntive o armi extra per debellare i nemici che vi si parano sul cammino. Ma soprattutto dovrete pensare a raccogliere vari oggetti come pezzi di macchinari, tubi o blocchi di pietra per risolvere i vari enigmi del gioco, sempre ricordandovi che ne potre-

A questo punto vorrei fuggire lontano mille miglia per non assaporare le reazioni della gente e, soprattutto, per non assaporare in prima persona il ritorno della serie televisiva da me più odiata di tutta la stor... Okay, Okay, sto esagerando, ma penso sinceramente di non essere il solo ad odiare quello stile grafico volutamente preistorico in netto contrasto con gran parte dei cartoni giapponesi. Resta (purtroppo) il fatto che in America è stato assai apprezzato e abbastanza anche in Italia (con le dovute e comprensibili riserve). Ma una cosa la devo riconoscere: lo stile dei Simpson è molto più piacevole da vedere su degli sprite sufficientemente piccoli, come in questo gioco, piuttosto che a grandezza naturale in televisione.

Per cui chiudiamo questa semiassurda diatriba e veniamo a noi! Si era detto del ritorno dei Simpson. Ebbene, sì. Solo che si tratta di un ritorno in sordina, visto che il protagonista è un certo Krusty The Klown, uno dei personaggi secondari della serie televisiva. Per chi non lo conoscesse ricordiamo che si tratta del cugino del nipote del cognato dello zio del bisnonno del pronipote del trisavolo del pentagramma di Homer, nonché del terzo fratello del panettiere della cinquantasettesima vignetta della novantaduesima puntata

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

potrete portare solo uno alla volta.
E siccome da un po' di tempo a questa parte pare che vadano di moda i platform con esserini ben poco intelligenti (che siano i programmatori a fare apposta per faticare di meno?) che devono essere incanalati nella giusta direzione tramite blocchi vari e simili (vedi Lemmings e tutte le varie scopiazzature più recenti) per evitare che si vadano a bloccare in qualche posto poco piacevole, anche in Krusty's Fun House li troverete e i primi saranno proprio i topi di cui sopra.
Trattandosi dunque di una sorta di platform game a raccolta di oggetti condito di una buona serie di enigmi di difficoltà crescente e constatato che è tutt'altro che impossibile sbagliare di netto la soluzione degli enigmi, è possibile appunto un tasto per ricominciare dalla stanza in cui si è cioè riprendere il gioco dall'inizio dello stage corrente (quindi non l'intero livello, per fortuna). Nei livelli successivi, ovviamente, la cosa si rivelerà più che utile, parallelamente coll'aumentare della difficoltà di gioco. Dal canto mio non voglio certo togliere il gusto a Krusty di raccontarvi quali altri guai vi abbia riservato per il futuro e, soprattutto, togliere a VOI il gusto di scoprirli. [redacted]
Vi dico semplicemente: se vi piacciono i Simpson... provatelo.

ENICA:
CABILITA':
OVAZIONE:

GLOBALE
85%

Amiga

Certo, lo so, siete un pochettino scettici perché di solito i tie-in non riescono troppo bene, visto che certe case si preoccupano molto di più di sottolineare la presenza di qualche tizio famoso (per il quale hanno sganciato fior di soldoni) che di tirarne effettivamente fuori un gioco decente. Ma stavolta vogliamo subito rassicurarvi: siccome il nome (Krusty) era poco quotato in borsa i programmatori hanno pensato soprattutto a noi e ai nostri salvadanai. Scherzi a parte, l'impegno c'è e si vede abbastanza. La grafica coloratissima è quello che ci vuole per un platform game, e anche se i fondali sanno qua e là di deja vù, l'atmosfera da fumetto è assicurata. Anche grazie al personaggio principale che, come di solito accade in questi casi, catalizza l'attenzione dei giocatori più che altro per il suo buffissimo abbigliamento da clown. Il sonoro rimbombante è allegrotto al punto giusto e avrebbe potuto anch'essere definito azzeccato se solo qualcuno avesse provveduto a renderlo meno ripetitivo. Poco o niente da dire sulla giocabilità: il prodotto è piacevole e gustoso e si lascia apprezzare in particolar modo per il suo miscuglio di elementi platform e puzzle. Certo, agli inizi traspare una certa semplicità, ma è stata giustamente voluta per introdurre i giocatori meno esperti ad un simile stile di gioco (anche se non originale, visto che molti riscontreranno palesi scopiazzature da Lemmings). Un sistema di password, comunque, risolve senza troppi intoppi questo problema (ma ne introduce un altro: i livelli sono sempre un po' lunghetti). In definitiva un buon puzzle-platform rovinato forse da un'azione non troppo esaltante e da una varietà non eccelsa.
Prima di chiudere mi sono dimenticato un'ultima precisazione piuttosto importante: per chi non lo sapesse Krusty è già da tempo disponibile per tutte le principali console, ricevendo marcati consensi dal mercato, sotto questo aspetto non ci sono dubbi: conversione eccellente.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIABOLIK®

DYLAN DOG®

ECCO LE NOSTRE AVVENTURE INTERATTIVE

LE TROVATE OGNI MESE SOLO IN EDICOLA A L. 16.900

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Le grandi novità della Simulmondo!

Dal numero 4 delle nostre avventure:

- UN ASTUCCIO DA COLLEZIONARE DOVE POTRETE CONSERVARE L'ALBETTO E I DISCHI
- UN ALBETTO DI 12 PAGINE CON AIUTI E SUGGERIMENTI
- UN DISCO AMIGA
- UN DISCO PC DA 1,4MB

e per i numeri 4-5-6 in regalo anche gli astucci dei numeri 1-2-3

Dylan Dog © 1993 Sergio Bonelli Ed.
Diabolik © 1993 Astorina Ed. srl by A. e L. Giussani

SIMULMONDO®
Adventures

QUASI TROPPO VERE! LE AVVENTURE PIÙ AVANZATE.
L'IDEA CHE RIVOLUZIONA IL MONDO DEI VIDEOGAMES.

Simulmondo Adventures vi offre ogni mese in edicola le avventure interattive dei vostri eroi **Diabolik** e **Dylan Dog.**
E da Gennaio avrete anche TEX!

- Grafica realistica, digitalizzata, animata, rendering, schermate dipinte a mano
- Personaggi intelligenti e aiuti ON LINE
- Audio PC speaker anche senza scheda e audio AD LIB
- Soundblaster e Soundblaster Pro (versione PC)
- Load e Save, mouse e tastiera.

DIABOLIK: a gennaio è in edicola il n. 5 **ORE PERICOLOSE**
DYLAN DOG: a gennaio è in edicola il n. 5 **LA MUMMIA**
TEX: a gennaio è in edicola il n. 1 **MEFISTO.**

ANTONIO CABRINI
PER
SIMULMONDO

Simulmondo s.r.l.
Viale B. Pichat 28/A - Bologna

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLAIR SOFTWARE per PC L. 49.900

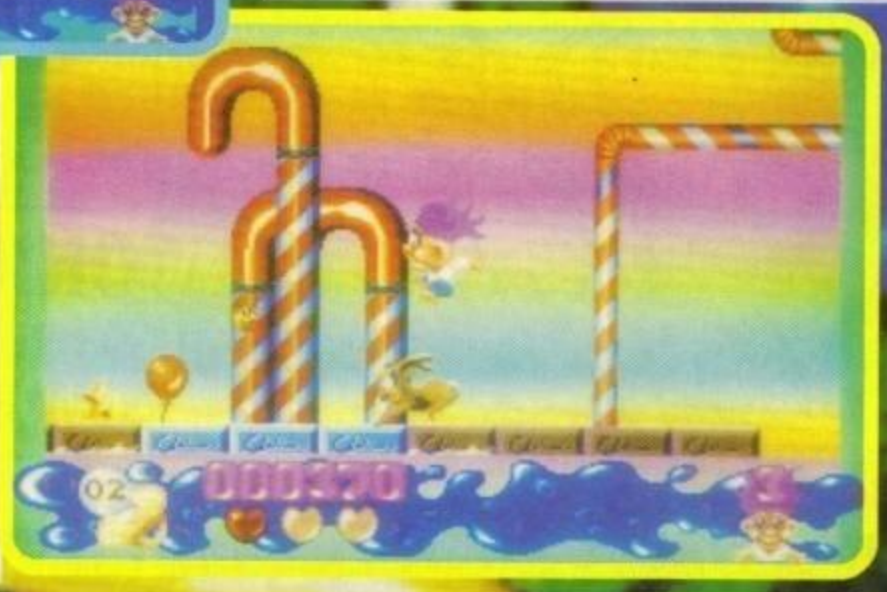
TROLLS

Cos'è di preciso un troll? Una sorta di essere immondo che si insidia negli oscuri meandri della confusione redazionale? Quelli della Flair Software provano a spiegarcelo con un gioco veramente interessante che proietta il PC nella inesplorata dimensione dei platform!

C'è una cosa nel nostro caro vecchio pianeta che sanno tutti, veramente tutti; una cosa che hanno ben chiara anche gli eschimesi del Circolo Polare Artico e i Boscimani del deserto del Kalahari (sei sicuro di aver geograficamente inquadrato bene la popolazione? NdMax) e cioè che i platform sono sempre stati il vero tallone d'Achille dei PC! Nessuno comunque ne conosce il vero motivo. C'è chi dà la colpa ai programmatori, chi al modo di gestione della grafica dei Personal stessi e chi, invece, il problema non se lo pone perché odia i videogames e preferisce andare a giocare a boccette al club dei pensionati. Ma ecco finalmente profilarsi all'orizzonte un videogame veramente degno di rientrare nell'esigua schiera dei platform per PC, un prodotto molto coinvolgente e soprattutto con uno scrolling accettabile. Ma iniziamo dalla trama e vediamo di immergerci nella pittoresca atmosfera che il gioco ci propone sin dalla fase introduttiva.

Chiudete ora gli occhi e provate a pensare ad un cottage che si erige solitario nel cuore di una foresta secolare. Vi siete immersi? Bene. Osservando con maggiore attenzione le vetrate della deliziosa costruzione scorgerete al suo interno una miriade di giocattoli, soldatini, orsacchiotti, bambole, trenini (e chi più ne ha più ne metta) e il simpatico giocattolaio che, esausto della sua giornata di lavoro, va a concedersi il meritato riposo. Ma ecco che allo scoccare della mezzanotte, nel silenzio più completo della casupola e nel buio più fitto, qualcosa, in uno dei tanti scaffali si muove, compie il suo primo respiro e prende vita. E' un buffo gnomo di legno, un troll, che guidato da una forza arcana e sconosciuta si ritrova in una strana stanza piena di porte e luci. Il suo sbigottimento viene subito placato da una voce calda e rassicurante che gli annuncia la sua missione, un missione molto pericolosa nella quale esplorerà mondi nascosti e oscure dimensioni. RONF... RONF... PARAPARA'PARAPARA'. OK siete svegli? Penso di no, comunque destatevi perché è proprio qui che inizia la vostra esilarante avventura. Nella fase iniziale vi sarà data la possibilità di scegliere il livello da cui partire e ognuno è rappresentato da una delle sopracitate porte. Ma arriviamo a quello che è il gioco vero e proprio. Il vostro arduo compito sarà quello di guidare il simpatico troll alla volta di un'avventura molto rischiosa per salvare così il numero di babies che vi viene indicato all'inizio di ogni livello e beccarvi tutta la gloria che l'impresa inevitabilmente vi procurerà. Se vi pare una sciocchezuola vuol dire che a voi Rambo vi fa un baffo (due no perché quella di portare un baffo solo è una nuova moda inaugurata da Alex... ma come fanno a venirmi certe battute?).

Il gioco è costituito dalla bellezza di 8 mondi ognuno diviso in 4 livelli. Ogni mondo presenta delle ambientazioni completamente differenti che spaziano dalle più classiche, come quelle delle fiabe, ad altre più originali ed insolite come quelle che fanno da sfondo al bizzarro mondo dei "MEDIA" in cui ogni nemico da eliminare, ogni sfondo e ogni piattaforma ha qualcosa a che fare i numerosissimi mezzi di comunicazioni presenti nella nostra società. Questo è sicuramente il livello che mi ha entusiasmato di più; il background principale è infatti costituito da videocassette, cassette musicali, giornali e una miriade di altri oggetti tutti sempre molto in "tema". Passando allo sprite del personaggio posso dirvi che è davvero ben fatto; sufficientemente grande e soprattutto molto, molto simpatico, così come anche l'animazione che è fluida e risente notevolmente di quell'umorismo sfrenato che viene sprigionato da ogni particolare del gioco. Quando il troll si muove, assume infatti



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sfrenato che viene sprigionato da ogni particolare del gioco. Quando il troll si muove, assume infatti atteggiamenti differenti: se per esempio correte egli assumerà un'aria tutta leggiadra con la folta chioma che si scompiglia e le manine che ondeggiano a destra e a sinistra. Veramente grande! Per non parlare poi dell'originalità dei vari mostri e mostriciattoli che andrete ad incontrare all'interno dei vari mondi; naturalmente ognuno di essi presenta delle caratteristiche proprie che non vengono riprese da altri. I primi che mi vengono in mente sono i piccoli, ma micidiali sommergibili lancia siluri, oppure i pesci spada nel livello SODA POP (che non è una nuova bibita che sponsorizza i redattori di TGM), un mondo che ricorda vagamente il primo James Pond in quanto è completamente ambientato negli abissi sottomarini. La particolarità di questo livello è anche da ricercarsi nella grafica, in quanto per amplificare la sensazione di "visione sott'acqua" i programmatori hanno reso ondeggiante tutto il background ottenendo così un effetto particolarmente realistico. Veniamo quindi allo scrolling. "Scattoso?" - mi direte voi- "Un fico secco" -vi rispondo io- perché non è affatto scattoso, ma al contrario abbastanza fluido e soprattutto senza quel brutto effetto di passaggio da uno schermo all'altro che era presente nella versione PC di Titus the Fox (che resta comunque un ottimo prodotto). All'interno di ogni mondo potrete poi raccogliere un'infinità di bonus e poteri speciali che vi faciliteranno nella vostra missione. Abbiamo quindi le scarpette super-veloci (per la serie "sono meglio di Carl Lewis") che oltre a velocizzarvi vi conferiscono una maggiore abilità nei salti. C'è poi lo scudo che vi fornisce una protezione totale contro i vari mostri, le ali (troppo belle) e le scarpette a molla che vi permettono saltare a mo' di canguro stitico australiano (stitico perché... il salto stimola.... le funzioni epatolobiliari). C'è poi lo yo-yo che può essere usato per rompere muri e mattoni e per dondolarvi dalle piattaforme. A mio parere è uno degli oggetti più utili e versatili, infatti grazie ad esso potrete accedere (rompendo... i muri) a sezioni nascoste piene zeppe di bonus. Ci sono invece altri gadget che invece di incrementare le vostre potenzialità le annientano completamente. Tipici esempi sono la bella sbronza momentanea (impedendovi di saltare per un po') e la catena con la palla che rallenterà notevolmente i vostri movimenti. Ah! Molto importante è il colore dei capelli del vostro troll, che indica il tipo di potere extra che possedete in quel momento. Quasi dimenticavo i livelli bonus; potrete accedervi solo quando avrete terminato le quattro sezioni che costituiscono ogni mondo. Espletata questa ultima doverosa citazione vi saluto calorosamente, così posso finalmente concludere la mia recensione, andare a letto e... HAAAWWWNN (sbadiglio ufficiale del redattore stanco) spegnere la luce. CLICK.

Daniele Lepido

Amiga

Virtualmente identica alla versione PC.

TECNICA:	☺	GLOBALE
GIOCABILITA':	☺	85%
INNOVAZIONE:	☺	

PC

Veramente bello. Un platform certamente non perfetto, ma sicuramente realizzato alla grande. Un secondo fattore che va ulteriormente a confermare la validità del prodotto è l'elevato livello di giocabilità. Sappiamo tutti che i joystick analogici vanno bene per i simulatori, ma per un platform, o più in generale per gli arcade, non sembrerebbero affatto adatti. E invece no. In Trolls la maneggevolezza del personaggio è talmente alta che si riuscirebbe a controllarlo anche con uno spazzolino da denti (Ok, Ok, ammetto che il paragone è un "tantino" esagerato) collegato a due potenziometri e a una interfaccia joystick. Inoltre una così elevata giocabilità implica una maggiore interattività con gli spazi dove il vostro personaggio si muove e di conseguenza un coinvolgimento da sballo del videogiocatore stesso. Per concludere vi fornisco qualche breve informazione tecnica; il gioco supporta la VGA e la EGA, la SoundBlaster e l'Adlib, per quanto concerne il sonoro, e necessita inoltre dei soliti 640 K di RAM. Se non avete il joystick potrete sempre usare la cara vecchia tastiera anche se con quest'ultima scade chiaramente un po' la giocabilità. Detto ciò, passo e chiudo.

TECNICA:	☺	GLOBALE
GIOCABILITA':	☺	85%
INNOVAZIONE:	☺	

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OGNI MESE IN EDICOLA

15
ANNO 3
NUMERO 15
GENNAIO 1993
LIRE 5000

XENIA EDIZIONI

CONSOLE MANIA

116 PAGINE DI MANIA

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER NINTENDO

SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

ATARI
LYNX
7800

KENSHIRO 6
IL PUGNO DI HOKUTO TORNA A COLPIRE

SONIC 2
PIU' SIAMO MEGLIO E'

HOOK
L'UNCINO DEL NES

ART OF FIGHTING
E' IL MIGLIORE?

TOPOLINO FINALMENTE SU SNES
MYSTICAL QUEST

INOLTRE DUE NUOVE RUBRICHE:
GIOCHI DA TAVOLO

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INSERTO DA STACCARE E CONSERVARE

MAXI TRICKS

Le vostre lettere contenenti trucchi e soluzioni vanno inviate e XENIA EDIZIONI - TGM MAXI TRICKS - CASELLA POSTALE 853 - 20101 MILANO.

Più di fretta che mai ci ritroviamo anche questo mese insieme con una manciata di trucchi e un paio d'interessanti soluzioni. Nel frattempo posso informarvi di una personale battaglia che sto conducendo con gli editori per trovare una migliore collocazione delle pagine dei tips e, possibilmente, abolire definitivamente queste otto pagine in bianco e nero. Vedremo (e vedrete) come andrà a finire.
Prima di partire i consueti ringraziamenti a Luca Casagrande, Moreno Naliato, per la soluzione di Lure of The Temptress; Daniel Ragaglia per quella di Another World su PC; Vincenzo Maffei, Paolo Martella (che ha anche indovinato i due quiz musicali di Settembre e Ottobre), Eugenio Crocenzi, Daniele Franza, Alex, Simone De Marzo, Luigi Torallo e Luca Filveri per quella di Beast III. Un saluto anche per Lorenzo Rutigliano, Marco Benzi, Alex Ricci, Panetta Roberto, Loreti Gianmarco, Giancarlo Schiavon, Gianluca Massa.

ZOOL

Indubbiamente uno dei migliori puzzle mai pubblicati, quest'ultimo della Gremlin. Nel frattempo abbiamo scoperto il cheat mode. Nella schermata che precede l'inizio effettivo del gioco digitate GOLDFISH, lo schermo dovrebbe lampeggiare e voi aver attivato il trucco. Con i tasti da F1 a F6 si cambia mondo, con il numero 1 sarete invincibili e con il 2 si salta alla fase successiva. Si ringrazia per il trucco Stefano Mantegazza.

WOLF CHILD

Ecco un mezzo cheat per quest'affascinante platform della Core ormai un po' datato. Lo scopritore è stato Fabio Pezzin. Dovete digitare THE PERFECT KISS nella schermata iniziale. A questo punto dovreste avere munizioni infinite per le armi speciali che potrete raccogliere solo una volta trasformati in lupo.

TRODDLERS

Ecco i codici per alcuni livelli di quest'ultimo intrigante arcade-puzzle della Storm. Un grazie ad Antonio Di Carmine, Loris Fratini, Lorenzo Capetti, Daniele Spolaore.
10 LIVELLO: SKIPAROUND
20 LIVELLO: MEANONES
30 LIVELLO: NEWTHING
40 LIVELLO: CROSSFIRE
50 LIVELLO: ALOTODO
60 LIVELLO: YOURSOR
70 LIVELLO: BURNOUT
80 LIVELLO: FIREANDICE
90 LIVELLO: NOPULLPLUG
99 LIVELLO: TWEAKY

UGH!

A quanto pare questo simpatico giochino che ricorda il vecchio Joust ha fatto impazzire tantissimi lettori. I ringraziamenti per i codici vanno a: Salvo Quintavalle, Antonio e Luca Mattioli, Daniele And Brothers, John Maradei, Marco Polimeni, Gaetano Leonardi, Dario Schillaci, Matteo Angeli, Sartorelli Riccardo, Andrea Maggi, Jil '72, Ennio del Krusos Group Marco e Riccardo. Per ragioni di spazio ho messo solo il primo livello di ogni decina; il primo codice è quello del modo ad un giocatore, il secondo del team mode.

10 LIVELLO: PROFRJGUMBY/THEKILLERJOKE
20 LIVELLO: SPANISHINQUSITION/JIMMYGREAVES
30 LIVELLO: THECATSATONTHEMAT/THELARCH
40 LIVELLO: WALLYWIGGIN/RUMPLETWEEZER
50 LIVELLO: STILLNOTGOODENOUGH/ITSAMANSLIFE
60 LIVELLO: CHANNELJUMP/MIMMO
69 LIVELLO: ALBATROSS/MRBELFIT

ULTIMA 7

Avete dei problemi a muovervi correttamente in quel di Britannia? Provate un po' questo: fate partire il gioco con il comando "ULTIMA 7 ABCD [ALT 255]". ALT 255 sta a significare che subito dopo la D dovete tenere premuto ALT e scrivere sul tastierino 255 - se tutto va bene, dovrebbe apparire uno spazio. E che cosa è successo? Beh, durante il gioco potrete premere F2 per far apparire una mappa di Britannia: cliccando su un punto qualsiasi di questa, verrete automaticamente teletrasportati nel posto corrispondente. Premendo invece F1 potrete accedere a un menu attraverso il quale potrete selezionare invulnerabilità e altri gadget molto interessanti.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il computer è l'accessorio che vuoi immediatamente a casa tua

Video Immagine

Via Bernocchi 11/b - 25060 Cogozzo V.T. (BRESCIA) - Tel. 030/8981811

VIDEO IMMAGINE TI OFFRE UN NUOVO TIPO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

TELEFONA ALLO 030/8981811

COMMODORE

-AMIGA 600	L. 500.000
-AMIGA 600 HD 30 MB	L. 850.000
-C.D.T.V.	L. 1.050.000
-AMIGA 3000 HD 52 MB 25 MHZ	L. 2.700.000
-AMIGA 3000 HD 100 MB 25 MHZ	L. 3.200.000
-AMIGA 4000	TELEFONARE

ACCESSORI AMIGA

-EXP. 512K A500/A500 PLUS	L. 50.000
-EXP. 1MB A500 PLUS	L. 150.000
-EXP. 1MB A600	L. 150.000
-A570 CD ROM A500/A500 PLUS	L. 650.000
-MONITOR 1084 S	L. 400.000
-MONITOR 1960 COLORI MULTISYNC	L. 700.000
-SCHEDA JANUS 386 SX 20 MHZ	L. 900.000
-KICKSTART 1.3 PER A500 PLUS	L. 70.000
-KICKSTART 2.0 PER A500	L. 70.000
-ALTRI ACCESSORI	TELEFONARE

IL TUO COMPUTER SU MISURA

- PC 286-20MHZ 1MB RAM
  HD 40MB - VGA 256KB - 1 FDD 3 1/2 1.44MB - 2 SER.- PAR.- GAME
  TASTIERA ITALIANA - MONITOR VGA MONOCROMATICO — **L. 1.050.000**

- PC 386 DX - 40MHZ - 128KB CACHE - 4MB RAM
  HD 120MB - SVGA 1MB - 1 FDD 3 1/2 1.44MB - 2 SER.- PAR.- GAME
  TASTIERA ITALIANA - MONITOR COLORI SVGA 1024 x 768 — **L. 2.300.000**

- PC 486 DX - 33MHZ - 64KB CACHE - 4MB RAM
  HD 120MB - SVGA 1MB - 1 FDD 3 1/2 1.44MB - 2 SER.- PAR.- GAME
  TASTIERA ITALIANA - MONITOR COLORI SVGA 1024 x 768 — **L. 2.800.000**

SODDISFIAMO OGNI TUA ESIGENZA !!

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA
GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I PRODOTTI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MITOLOGICHE PEREGRINAZIONI...

Accogliendo le molteplici richieste d'aiuto ecco finalmente la soluzione completa dell'ottimo platform della System 3 (copertina del numero di Marzo). I ringraziamenti vanno a Roberto Zonno e un sacco di altri redattori che ci hanno scritto, non li ringrazio non per ingratitudine, ma solo perché non trovo più i nominativi... Ok, ok, avevo promesso che non sarebbe più accaduto, e invece non ho proprio la più pallida idea di chi abbia ravanato ancora nei miei cassetti... I ladri! C'è stato effettivamente un tentativo di furto, ma questa è un'altra storia...

HADES REALM OF THE DAMNED
Trucidate qualche scheletro, così uno dei fortunati lascerà in segno di riconoscenza una spada, onorate tal gesto e prendetela. Ora uccidete anche una di quelle cose svolazzanti e raccogliete le palle di fuoco. Andate là dove si trova lo scheletro incatenato, e liberatelo dalle catene con la spada. Ora, da dove vi trovate, scendete e decapitate uno scheletro (diagonale destra + fire), la testa così mozzata dovrà finire nel fuoco. Da queste fiamme scaturirà un demone che vi scaglierà contro un suo degno suddito. Uccidetelo a suon di palle di fuoco e recuperatene il tridente. Se avete perso troppa energia uccidete qualcuna delle solite cose svolazzanti. Risalite e proseguite fino a quando incontrerete una chimera, non vi fate spaventare è eliminabile con un buon colpo di tridente. Se ne avete bisogno potte rifornirvi di energia nel primo buco che trovate. Risalite e andate a destra.
SKIROS ISLE OF THE SIRENS
Qui c'è ben poco da fare. E' consigliabile però non combattere contro i Romani, ma solamente salvarli. Quando giungerete presso la ninfa, dovrete selezionare il pugno e compiere ciò che lei vi dirà. Arrivatele più vicino possibile e inchinatevi, vi ricompenserà con dell'energia extra. Proseguite verso destra.
TEMPLE OF ATHENAE
Selezionate la spada e, saltando sulle piattaforme, arriverete da Medusa. Cercate di avvicinarvi, schivandone i colpi (abbassatevi), quando sarà possibile tagliatele la testa (diagonale destra + fire) prendete il relitto e utilizzatelo, poco più avanti, per uccidere l'Idra triteste.
MAELSTROM GATEWAY TO THE NORTH
Uccidete un vichingo che, come gli scheletri, vi ringrazierà con la sua arma: un'ascia. Raccoglietela e usatela per eliminare i nemici (fire + su). Uccisi un paio, prenderà un volo un corvo che dovrete abbattere. Quest'ultimo, quando colpito, lascerà cadere una moneta che vi permetterà di accedere al prossimo livello.
FOREST OF NIDHOGG
Uccidete (Ah crudeltà!) un "Cupido", che al posto di amorose frecciate vi scaglierà dei pugnali; raccoglieteli, li userete per uccidere i colossi che vi assaliranno in seguito. Giunti al cospetto della Fata prigioniera, raccogliete il tizzone, ottima arma per le fiammelle che vi assalgono. Una volta fatto questo verrete ricompensati dalla Fata con una nuova spada. Selezionatela, dirigetevi verso il Drago e feritelo al cuore (diagonale destra + fire), ora finitelo a pugnalate.
ASGARD DOMAIN OF ODIN
Selezionate i pugnali e arrivati al primo cancello uccidetene il guardiano. Dopodiché raccoglietene l'energia che andrà seminando e andate fino al secondo cancello, fate lo stesso con il relativo guardiano. Ora siete a cavallo! (Non illudetevi...) Dovrete vedervela con Zeus, ma non prima di aver eliminato i suoi draghi e il suo seguace.
THE VALLEY OF THE KINGS
Attenti ai serpenti. In questo livello ci sono tre porte segrete. Non entrate nella prima, in alto a sinistra, entrate nella seconda, al centro, prendete l'amuleto a forma di occhio, ma occhio alle trappole. La terza vi fa accedere al prossimo livello, però dopo le solite trappole.
CHAMBERS OF ANUBIS
Uccidete un egiziano, raccogliete la sua croce egizia e proseguite fino al primo vaso contenente energia, rompetelo e razziatene il contenuto. Alla prima occasione salite a uccidere il sacerdote e prendete il casco che lascerà cadere, andate a destra, e rompete il vaso contenente la statuetta.
Alla prima buca scendete e andate prima a destra, troverete due vasi con statuette, e poi a sinistra, dove raccoglierete in un vaso l'ultima statuetta. Se avete bisogno di energia andate sotto una croce egizia e azionate quella che possedete, vi ricaricherete. Risalite e andate a destra dove dovrete uccidere Anubis con l'occhio prelevato in precedenza. Fate attenzione quando usate l'occhio perché toglie energia.
TOMB OF THE PHARAON
Duello con il Faraone .Qui prima dell'incontro, dovete disporre le statuette nel giusto ordine, e cioè: quella marrone chiaro con la testa del faraone in alto a sinistra, quella blu in alto a destra, quella verde in basso a destra, e quella marrone scuro con la testa di cane, in basso a sinistra. Lo scontro con il faraone vi attende, colpitelo agli occhi.
REALM OF CHAOS
Sparate come dannati e prendete le palline rosse che lasciano i nemici, non sono altro che armi.
THE FINAL CONFRONTATION
Come dice il titolo è il confronto finale. Il mostro lo dovete colpire prima in testa, e poi negli occhi. Fatto ciò preparatevi alla sequenza finale.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JOYSTICK fun

V. Lorenteggio, 38 Milano Tel. 02/48952821 Fax 02/48952819

SUPEROFFERTE PC

MiniTower/Desktop	286-20	386SX-25	386DX-25	386DX-33	486DX-33	486DX-33
Cache	NO	NO	NO	64Kb	64Kb	256Kb
Memoria RAM	2Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb
Floppy 3 1/2 1.44Mb	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Floppy 5 1/4 1.2 Mb	NO	NO	NO	SI	SI	SI
Hard Disk	42Mb	42Mb	105Mb	130Mb	130Mb	200Mb
Con. AT Bus Cache 2/8 Mb	NO	NO	NO	NO	NO	SI
VGA 800x600 256K 16c.	SI	SI	NO	NO	NO	NO
VGA 1024x768 1Mb 256c.	NO	NO	SI	SI	SI	NO
VGA 1024x768 2 Mb NCR	NO	NO	NO	NO	NO	SI
I/O 2S + 1P + 1G	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Mouse + tappetino	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Prezzo al Pubblico IVA incl.	990.000	1.350.000	1.950.000	2.260.000	3.050.000	4.725.000

STAMPANTI : Nec, Star, Commodore, Epson a partite da £ 300.000
SCHEDE AUDIO : Soundblaster 2.0 Pro + Midikit, Audioblaster, Sound Master 2.0, Ad Lib, Roland, interfacce Midi MPU-401 compatibili.
DIGITALIZZATORI AUDIO-VIDEO, SCANNER b/n - colore, SCHEDE GRAFICHE s-Vga
Vasta gamma di Joystick per Pc da £ 35.000 a £ 69.000

SUPEROFFERTE AMIGA

Amiga 500 £ 570.000 - Amiga 1200 £ 798.000
Amiga 600 £ 550.000 - Amiga 600 HD 40 MB £ 749.000
In omaggio 50 giochi + joystick per tutte le configurazioni

ACCESSORI: Drive esterno £ 129.000. - Espansione 1/2 Mega per A500 £ 59.000
Espansione 1 Mega per A600 £ 99.000 - Kickstart 1.3/2.0 £ 85.000
Espansione 2 Mega per A500 £ 240.000 - Espansione 1,5 Mega per A500 £ 190.000 - Digitalizzatori Audio-Video - Hard Disk
Vastissima scelta di joystick da £ 10.000 a £ 60.000

VASTISSIMO ASSORTIMENTO SOFTWARE: GIOCHI E UTILITY PER AMIGA ED MS DOS. SPECIALIZZATI IN CONSOLES DI OGNI TIPO.

vendita per corrispondenza in tutta Italia

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VASTO ASSORTIMENTO DI PROGRAMMI PER

- Amiga sconto 50%
- PC
- C 64
- CDTV
- Megadrive
- Supernes
- Game Gear
- Neogeo

RED e BLACK computer

via Montesabotino, 1/E - 41012 CARPI (MO)
Tel. 059/651691 - Fax 059/651692

ECCEZZIONALE
PER BANCOLOTTI
E AMANTI
GIOCO LOTTO
SI AVVERTE CHE ABBIAMO
IN ESCUSIVA
STUPENDO PROGRAMMA
NOSTRADAMUS

DA NOI TROVERAI TUTTO CIO' CHE OCCORRE AL TUO PERSONAL COMPUTER

Amiga 600 HD 40	£.	890.000
Amiga 600	£.	520.000
Monitor per Amiga	£.	470.000
Amiga 3000 HD 50	£.	2.750.000
CDTV per Amiga 500	£.	750.000
CDTV multi media	£.	990.000
Drive per Amiga	£.	160.000
Espansione per Amiga 500	£.	170.000
Espansione per Amiga 600	£.	170.000

NOVITÀ

Amiga 4000	£.	4.300.000
Amiga 1200	£.	800.000
A. 530 turbo GVP HD 120 per Amiga	£.	2.500.000
CDTV 16 mil. colori per Amiga	£.	950.000

PER QUESTO NATALE REGALATEVI O REGALATE GIOCO - STUDIO E LAVORO

AT 286/16 MHZ - HD 40 + Monitor color VGA	£.	990.000
ALT 286/16 MHZ - HD 20 Portatile Amstrad	£.	1.490.000
AT 386/20 MHZ - HD 40 + Monitor color VGA	£.	1.390.000
AT 386/33 MHZ - HD 100 + Monitor color VGA	£.	1.790.000
AT 486/33 MHZ - HD 100 + Monitor color VGA	£.	2.490.000
Portatile colore 386/20 MHZ HD 100 Amstrad	£.	8.900.000
Monitor TRL Multisine VGA 14"	£.	590.000
Monitor Hantarex VGA 14"	£.	490.000
Monitor TRL VGA 19"	£.	1.550.000

Telefoni cellulari
·il nuovo BRONDI £. 1.400.000

PC EMULATOR GVP
PER AMIGA £. 700.000

FAX BROTHER
£. 800.000

Stampanti laser C-ITOH 4 plus	£.	1.500.000
Stampanti Kodak INKJET kolor	£.	950.000
Stampanti Commodore 1550 kolor	£.	480.000
Stampanti Star LC 20 B/N	£.	390.000
Stampanti Star LC 100 kolor	£.	490.000
Stampanti Star LC 24-20 B/N	£.	650.000

CONSOLE

Megadrive	£.	260.000
Super Famicom + Gioco Mario IV	£.	390.000
Neo Geo	£.	690.000
Game Gear	£.	270.000

SPECIALISTI IN PROGRAMMI PER SISTEMI TOTOCALCIO/TOTIP/ENALOTTO
LOTTO/CORSA TRIS/SERVIZIO STATISTICHE E PREVISIONI: LOTTO

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA EVASIONE ORDINI IN 24 ORE
INGROSSO E AL MINUTO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AVETE PAURA DEL BUIO?

ECCOVI IL RIMEDIO!

Ovvero la soluzione di Alone in the Dark...

Innanzi tutto una piccola introduzione/Tutta l'avventura si svolge in una casa e nel suo sotterraneo, per un totale di cinque livelli. Partirete dall'attico dal quale accedete al secondo piano, al primo, al piano terra e quindi ai sotterranei. Nella casa si trovano vari libri e lettere. Leggendoli capirete meglio la storia, ma nessuno di essi è necessario per terminare il gioco, perciò eviterò di menzionarli.

L'ATTICO

Correte verso l'armadio alla sinistra della finestra e spingetelo davanti a quest'ultima. Quindi spostate il baule sopra la botola che si trova nei pressi del pianoforte. Fate tutto abbastanza in fretta o verrete sorpresi da un paio di mostri non troppo gentili. Già che siete al baule apritelo e prendetene il fucile in esso contenuto, quindi andate all'armadio, apritelo e prendete il tappeto indiano. Dirigetevi adesso alla scrivania dall'altro lato della stanza e prendete la lampada. Inoltre se cercherete negli scaffali e nel lato destro del piano, troverete un libro ed una lettera. Quando avete finito di leggerli (se intendete farlo) lasciateli da qualche parte altrimenti non potrete poi trasportare altri oggetti più utili. Potete adesso dirigervi al secondo piano.

IL SECONDO PIANO

Cercate sullo scaffale a destra e prendete la tanica di olio. Riempite la lampada e liberatevi della tanica vuota. Prendete l'arco vicino alla porta e uscite.

Entrate nella porta alla sinistra del personaggio. Dirigetevi alla scrivania ed esaminatela. Troverete la chiave che apre il forziere dall'altra parte della stanza. In esso troverete una spada. Non usatela assolutamente come arma, altrimenti si romperà e non potrete finire il gioco. Lasciate la chiave, aprite la porta e troverete uno zombie ad aspettarvi. Uccidetelo e proseguite nella stanza di fronte. Di lì a poco, dovrebbe giungere un altro zombie, liberatevi anche di questo e chiudete la porta. Ora passate nella prossima stanza da quella in cui siete adesso (non usate il corridoio o vi crollerà sotto i piedi).

Alla sinistra del letto si trova un vaso, prendetelo e attenzione perché adesso arriverà il mostro che avete chiuso fuori nell'attico. Sparategli con il fucile (prendete bene la mira perché avete un solo colpo) e poi terminate il lavoro con calci e pugni. Finito il combattimento tirate il vaso, che rompendosi rivelerà una chiave; prendetela e lasciate lì i cocci. Aprite con la chiave la cassettiera vicino alla porta, prendete i due specchi e lasciate la chiave. Uscite sul corridoio ed entrate nella stanza di fronte. Aprite l'armadio e prendete la scatola del pronto soccorso; apritela, prendete la bottiglietta e bevetevela quindi lasciate kit e bottiglia e tornate in corridoio. Aprite l'ultima porta e vi troverete in cima a delle scale in compagnia di un paio di mostri. Poggiate gli specchi sulle statue che si trovano negli angoli. I mostri moriranno e voi potrete passare.

IL PRIMO PIANO

Dirigetevi alla destra dell'omino ed aprite la porta che trovate. Attenzione perché in questa stanza si trova un fantasma. Se non lo disturbate però vi lascerà in pace. Stategli alla larga e non si desterà. Aprite ora l'armadio, prendete i proiettile del fucile e utilizzateli. Quindi prendete il grammofono dal tavolo e i cerini dal camino (il resto non serve). Uscite e scendete al piano terra (il passaggio sulla destra).

IL PIANO TERRA

Andate a sinistra e troverete due porte. Aprite quella di destra e vi troverete in una stanza con una statua nel centro. Esaminatela, prendete le tre frecce e correte fuori, evitando i ragni.

Tornate al primo piano.

IL PRIMO PIANO 2

Andate adesso a sinistra, entrate nel corridoio e aprite la seconda porta che incontrate. Attenzione in questa stanza dovete prendere una brocca, ma in essa si trova anche un mostro; dovete correre dentro, prendere la brocca e fuggire subito. Proseguite nel corridoio e entrare nella prossima porta. La stanza è buia. Usate i cerini per accendere la lampada e poi usatela per vedere. Prendete la statua, quindi esaminate il comodino e troverete alcuni proiettili. Uscite ed aprite l'ultima porta.

Qui deponete il tappeto sul dipinto dell'uomo con l'ascia. Sul muro opposto c'è il dipinto di un indiano. Avvicinatevi il più possibile (circa metà salone) e tirategli una freccia. Fatto ciò entrate nella porta di fianco al dipinto. Prendete il libro finto dal tavolo e spostate l'orologio a pendola. Prendete la chiave dalla nicchia e uscite. Arrivate fino a meta` salone e aprite le porte della biblioteca. Accendete velocemente la lampada e deponetela sul pavimento, quindi correte alla sinistra del personaggio. In uno degli scaffali c'e` un'ovvia porta segreta. Mettete il libro finto nello spazio a destra ed entrate nella

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

stanza nascosta. Prendete il talismano dal tavolo e dallo scaffale i tre pugnali. Tra gli altri libri sullo scaffale, ne troverete uno intitolate "De Vermiis Mysteriis"; attenzione poiché potrete leggere questo libro solo sulla piastrella con la stella. Impugnate ora il coltello con la lama curva, uscite e uccidete il guardiano della biblioteca. Quindi recuperate la lampada e uscite dall'altra porta. Mettetevi difronte all'armatura e tirategli contro la statuetta. L'armatura cadrà in pezzi e vi darà la possibilità di recuperare la spada. Lasciate la statua e scendete al piano terra.

IL PIANO TERRA 2

Andate nella stanza sulla destra e vi troverete in cucina. Entrate nel ripostiglio a destra e prendete la chiave appesa al muro. Entrate nell'altro ripostiglio, appena entrati vi arriverà alle spalle uno zombie. Menatelo perbene e poi tornate al lavoro. Esaminate il mucchio di carbone. Troverete una scatola; al suo interno si trova un revolver. Lasciate la scatola e prendete la latta d'olio. Riempite la lampada e lasciate la latta vuota. Infine riempite la brocca con l'acqua della botte ed uscite. Ora prendete il pentolone della minestra del focolare. Se non riuscite a prenderlo, lasciate un oggetto qui in cucina, ricordandovi poi di tornare a prenderlo. Ora uscite dall'altra porta ed entrate in quella di fronte a voi.

Ignorate gli zombie, corrette alla testa del tavolo e depositate il pentolone. Se uno degli zombie vi attacca eliminatelo e proseguite. Se avete lasciato qualcosa in cucina tornate a prenderlo, altrimenti uscite dalla porta sulla sinistra. Avvicinatevi velocemente al tavolo, prendete l'accendino e spegnete i sigari con la brocca d'acqua. Ora aprite le porte sulla destra con una delle chiavi che avete. Entrerete nello studio di Jeremy. Esaminate lo scaffale e prendete il disco. Uscite, attraversate la stanza ed aprite le altre porte: vi troverete nel corridoio. Non uscite dalla porta principale. Aprite la porta di fronte, usate la spada e ammazzate il pirata. Prendetegli la chiave ed entrate nella stanza da basso. Usate il disco e poggiate il grammofono per terra. Ora fate molta attenzione! Evitate accuratamente i ballerini e prendete la chiave sul camino. Uscite e tornate nello studio di Jeremy.

Ora mettete la spada che avete preso al secondo piano sullo scudo insieme all'altra spada e si aprirà un passaggio segreto.

I SOTTERRANEI

Correte sul ponte (che vi crollerà sotto i piedi). Vi troverete in delle caverne rossastre, correte anche in queste, arriverete in una caverna con due entrate, evitate accuratamente il verme gigante,,entrate nella caverna sulla destra e ammazzate il mostro. Quindi proseguite nella galleria fino ad arrivare dove si trova il verme (mentre combattevate vi è passato alle spalle) e tornate indietro di corsa. Uscite ora a destra sulla galleria principale e infondo girate a sinistra. Vi troverete all'entrata di una stanza piena d'acqua con un ponticciolo di legno che l'attraversa. Scendete sul ponte e correte dall'altra parte, facendo attenzione a non cadere in acqua. Se cadete affrettatevi a risalire prima che il mostro d'acqua vi raggiunga. Ora che siete dall'altra parte sparate un paio di colpi al ragno e proseguite. Siete ora in un'altra stanza piena d'acqua con delle colonne in mezzo. dovrete saltare da una all'altra e raggiungere l'altra estremità (sarà comparsa nel menu delle azioni la possibilità di saltare). Altra serie di caverne. Proseguite fino ad un bivio al quale andrete a sinistra. Raggiungerete così una stanza sempre piena d'acqua con vari percorsi per attraversarla. Prendete il percorso alla sinistra del personaggio. Attenzione perché alcuni pezzi di passerella cadono; compite perciò ogni spostamento con correndo e fermatevi solo sui pilastri. Continuate sul percorso di sinistra ed arriverete allo scrigno. Apritelo con una delle chiavi che avete. Prendete la gemma e leggetevi bene almeno questo libro. Ora spingete la grossa pietra ed entrate nel prossimo corridoio. Ignorate la porta chiusa e proseguite fino ad entrare in un labirinto. Sarà al buio, perciò accendete la lampada. Dovrete ora giungere ad una porta. Lasciate perdere quella che si trova sulla destra. Proseguite diritto, finché potete quindi andate a destra e poi subito a sinistra continuate su questo percorso (non ci sono altre strade) fino ad incontrare una primo bivio. Non svoltate, ma continuate fino al prossimo bivio. Girate ora sinistra e seguite la strada la quale svolterà a destra e poi a sinistra. Prendete la strada sulla sinistra fino ad un incrocio di quattro strade. Proseguito diritto nella strada di fronte a voi, quindi sinistra e poi destra. Dovreste ora trovarvi difronte alla porta. Se non l'avete trovata non disperate. Il labirinto è piccolo e facendo la mappa dall'inizio basteranno cinque minuti per trovare la porta.

Adesso usate la gemma per aprire la porta. Scendete piano piano fino in basso senza entrare nell'acqua. A questo punto dovrebbe comparire un'ennesimo mostro d'acqua e la l'albero comincerà a tirarvi palle di fuoco. Saltate in acqua verso l'altra uscita e correte all'altare di fronte l'albero (cercando di evitare le palle di fuoco e il mostro). Qui prendete l'uncino, mettete il talismano sull'altare e tirate la lampada accesa addosso all'albero. Filate fuori di corsa o vi crollerà tutto addosso. Usate l'altra uscita. Una volta davanti alla porta utilizzate l'uncino per aprirla. Andate a sinistra ed entrate di nuovo nel labirinto. Questa volta sarà tutto visibile, avvicinatevi alla porta sulla destra ed apritela con l'uncino. Ora avete quasi finito. Tornate nei tunnel dove avete incontrato il verme e prendete la galleria dove questo si trovava inizialmente. In fondo ad essa troverete un piccolo passaggio. Entrate e vi troverete nella cantina della casa. Dirigetevi alle scale, salite, andate alla porta principale, uscite e ce l'avrete fatta!

By Mauro "Raistlin" Ferri

A VERCELLI
Via Scalise ,5 - tel. 0161/54793
commodore
C 64 - AMIGA 500 plus - 2000
PC 80286 - 80386 - 80486
SOFT CENTER
Videogames e Softwar originali
LEADER, CTO, SOFTEL
PC MS DOS OLIDATA
PERIFERICHE, ACCESSORI, FLOPPY-DSK
TUTTO A PREZZI INTERESSANTI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ED COMPUTERS
by ELETTRODATA

IMPORTAZIONE DIRETTA

OFFERTE D'AUTUNNO PC ELETTRODATA

ED 286 20
20 MHz, 1MB RAM
HD 52MB, VGA 256
FDD 1.44, Tastiera
2 SER/PAR/GAME
Monitor MONO SVGA
L. 1.099.000

ED 386 33
33 MHz, 4MB RAM
HD 85MB, VGA 1MB
FDD 1.44, Tastiera
2 SER/PAR/GAME
Monitor COLORI SVGA
L. 1.990.000

MOUSE SERIALE IN OMAGGIO!!!

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA E PC MS DOS COMPATIBILI !!

DISCHETTI 3 1/2 1MB L. 800 - 3 1/2 2MB L. 1.200

TROVERETE ANCHE COMPONENTISTICA SCIOLTA ED ACCESSORI DI OGNI GENERE.

PREZZI IVA COMPRESA, GARANZIA 12 MESI OFFERTA VALIDA FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

SOUND BLASTER PRO 2.0 L. 280.000 - VIDEO BLASTER L. 650.000

CONSOLES

SEGA MEGADRIVE
con 1 gioco L. 280.000
NINTENDO SUPER FAMICOM
con 1 gioco L. 450.000
NINTENDO GAME BOY
con 2 giochi L. 170.000

Novità su cartuccia in arrivo giornalmente!
Disponibili in anteprima anche i giochi per SUPER MAGICOM e MAGIC DRIVE !!!

STAMPANTI STAR

LC 20 (9 aghi)	L. 360.000
LC 200 Colori	L. 530.000
LC 24-20 (24 aghi)	L. 550.000
LC 24-200 Colori	L. 710.000
LS 04 (laser)	L. 1.950.000
LS 04 Starscript	L. 2.350.000
SJ48 Starjet	L. 690.000

NASTRI DI OGNI MARCA!

SCONTI SPECIALI PER STUDENTI!!!

MILANO	VIA MECENATE 76/4	TEL. 02/58010800
MILANO	VIA ILLIRICO 2	TEL. 02/70125167
BRESCIA	MARCHENO V.T.	TEL. 030/8960207

SERIETA' E COMPETENZA AL VOSTRO SERVIZIO !

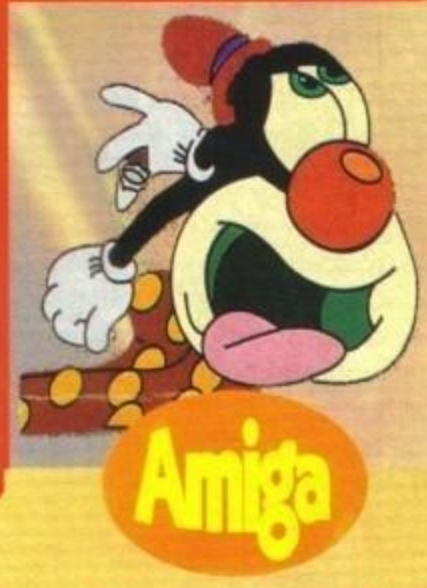
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OCEAN per Amiga, PC L. 49.900

Che ne direste di immergervi in una storia tratta da un film animato stile Walt Disney e per di più in compagnia di Kim Basinger? Cool World ve ne dà la possibilità.

COOL WORLD



Il mio nome è Harris, e sono uno dei tanti poliziotti privati che affollano questa fogna di città; la mia vita era sempre stata uguale, monotona, ne stavo aspettando pazientemente l'epilogo, insomma. Questo prima che accadesse il fatto più sconvolgente di tutta la mia carriera; ma cominciamo dall'inizio... una delle tante mattine che avrebbe dato il via a uno schifo di giornata, mi trovavo in bagno a smaltire i postumi di una sbronza che avevo preso la sera prima, quando bussano alla mia porta, probabilmente era la solita vecchia scocciatrice che mi voleva assumere per ritrovare il suo pulcioso gatto scappato perché in calore.
Con la voglia che ha un elefante di caricarsi in groppa un uomo (sicuramente maggiore di quella di un uomo di caricarsi in groppa un elefante), mi accinsi ad aprire la porta e, con incommensurabile stupore, vidi la donna più bella che mai avessi visto, una di quelle donne che... ma lasciamo perdere.
Mi disse che aveva un lavoro importantissimo da farmi fare (parliamone... NdMax) e che io le ero indispensabile; le dissi "Aspetta un attimo, bella, qui c'è bisogno di festeggiare", e andai ad aprire il cassetto della mia scrivania dove era posta la mia scorta di sciaquabudelle... acc... era finita anche l'ultima bottiglia (dopotutto in quel periodo mi potevo permettere solo le bottigliette mignon); tralasciando quindi i preliminari con la mia solita noncuranza mi apprestai a chiedere al bocconcino di cosa trattava il caso.
Mi disse che lei era stata inviata dal governo per rintracciare un uomo valoroso, senza macchia e senza paura, in grado di superare qualsiasi difficoltà; a quel punto, gasatissimo, le dissi: "E allora sei venuta da me...", no mi disse lei: "Lei è l'unico investigatore che posso pagare visto il budget che mi danno quelli del governo"; un po' meno caricato di prima le chiedo: "Sì, ma io che devo fare?". La biancaneve col dente avvelenato (bella battuta, eh?) cominciò a raccontarmi che in un mondo parallelo degli strani esseri chiamati Doodlers erano riusciti, mediante delle porte dimensionali, ad arrivare nel nostro pianeta e a depredarlo così di oggetti di massima segretezza, trovati perché non erano stati messi in un luogo abbastanza segreto. Continuò col dirmi che questi continui spostamenti di materia avrebbero causato uno scompenso spazioincasinotemporale (o qualcosa del genere, sapete com'è, i postumi...) che a lungo andare sarebbero stati la causa dell'esplosione entropica dello spazio. Senza che neppure me ne accorgessi, mi diede in mano una penna, che lei definì magica, ma io a queste cose non ci credo, e mi disse che con quella avrei potuto aspirare i fantomatici "omini verdi" e rispedirli nella loro cavolo di dimensione parallela.
Questo era quanto, fece come per andarsene quando io la fermai, la presi per i fianchi e, con la mia proverbiale freddezza, guardandola negli occhi le dissi: "Hei piccola, che ne diresti se io ti dessi il doppio dei soldi e tu dimenticassi di avermi visto?", niente da fare mi disse lei, e aggiunse la frase che più odio... "Ormai il dado è tratto". Questa è la mia storia, forse un po' insolita, ma chissà, magari mi divertirò anche, a spazzare via gli omini verdi, ma avrei preferito qualche cosa d'altro...

Raffaele Sogni

PC

Il gioco è sempre lo stesso, ma grazie ad una maggiore fluidità (cosa decisamente inconsueta) e il miglior utilizzo di colori merita sicuramente maggior attenzione, anche perché per PC di giochi di questo tipo non ce ne sono poi troppi.

TECNICA:		GLOBALE
GIOCABILITA':		82%
INNOVAZIONE:		

Amiga

Cool World segna il ritorno della Ocean (che ultimamente ci aveva troppo ben abituato) ai tie-in mediocri. In effetti il gioco alla fine è ben poca cosa: un platform molto convenzionale, tecnicamente tutt'altro che esaltante, strutturato in maniera estremamente elementare e supportato da una giocabilità nel complesso sufficiente. L'atmosfera del film, che comunque nessuno ha visto, potrebbe essere stata riprodotta in modo convincente, i vari mondi sono discretamente vari e colorati, anche con alcuni tocchi interessanti, ma la longevità non potrà essere che limitata. Come già detto di tratta di un prodotto mediocre.

TECNICA:		GLOBALE
GIOCABILITA':		79%
INNOVAZIONE:		

http://www.oldgamesitalia.net/

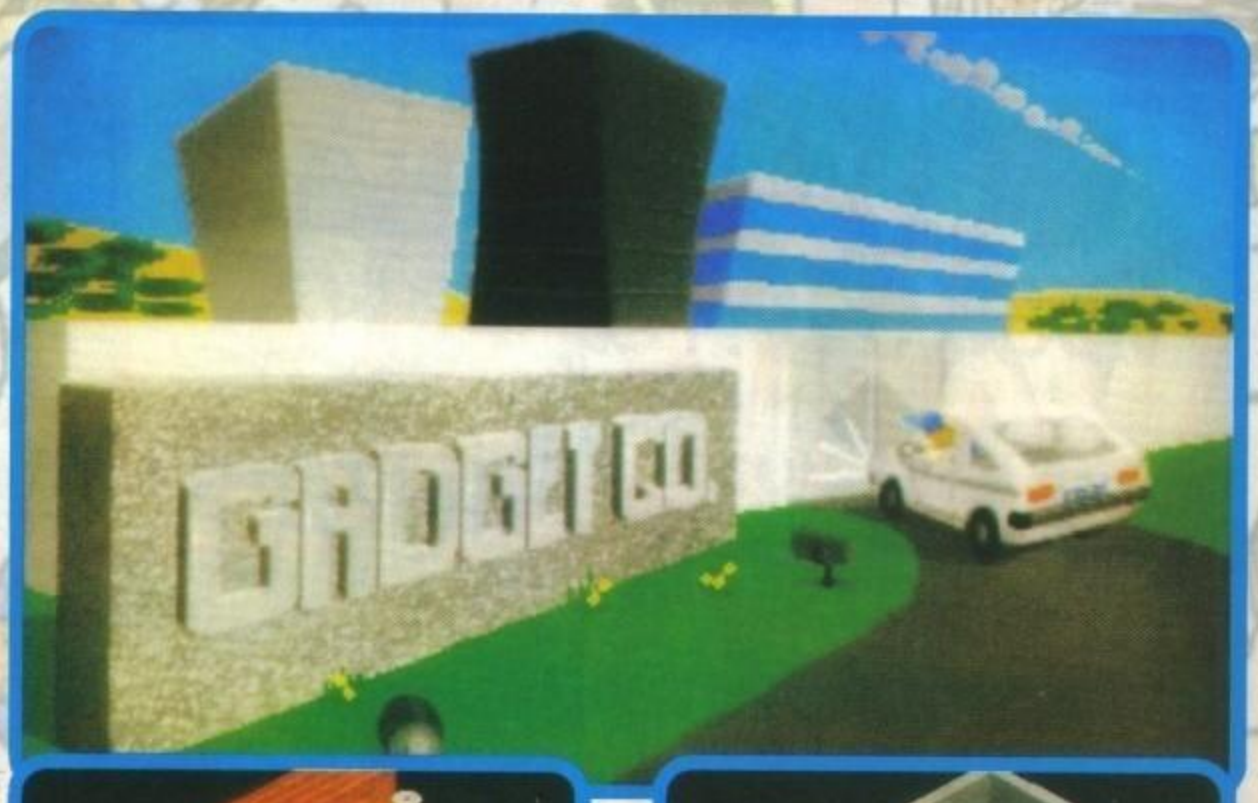
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MINDSCAPE per PC

GONTRAPTIONS

"Sveglia e caffè, barba e bidè, presto, sennò perdo il tram...", le avete riconosciute? Sono le prime parole della colonna sonora di quel grande capolavoro che è il film di Fantozzi. Cosa c'entrano? Andate avanti e lo scoprirete...



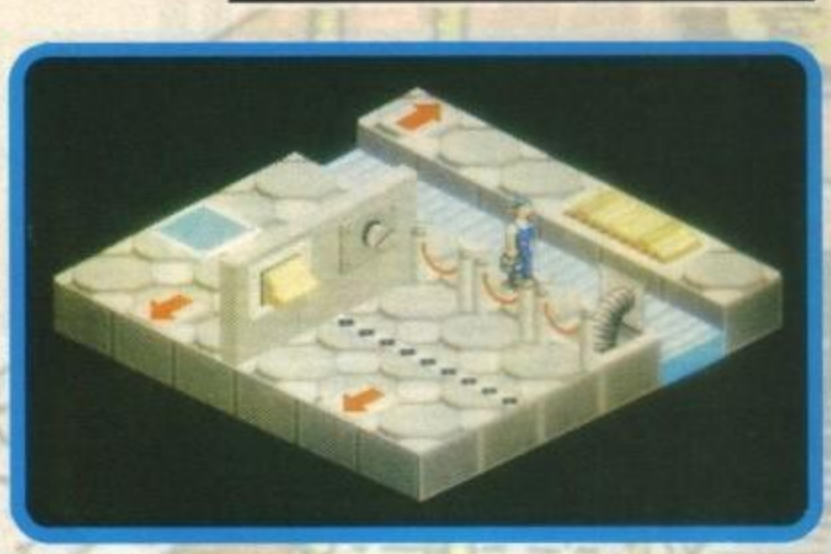
Ebbene sì, in questo gioco potrete impersonare un "clone" del suddetto personaggio, ma andiamo con ordine: a migliaia di chilometri da qui, dall'altra parte del mondo, sorge un paese da sempre sinonimo d'avanguardia tecnologica: gli Stati Uniti (secondo me dall'altra parte del mondo c'è l'Australia, comunque...). Questa nazione, per raggiungere i livelli d'industrializzazione attuali, ha dovuto faticare non poco sin dalla sua fondazione, ma ora è fin troppo facile per tutti vederne i frutti... In tutto questo contesto c'e però un aspetto fin'ora mai analizzato: quello dell'America Fantozziana. Proprio così, nascoste tra Madonna, Michael Jackson, George Bush e John Smith ci sono una schiera di individui che emulano forzatamente (nel senso che devono per forza fare così, altrimenti non mangiano!) il personaggio scaturito dalla mente di Paolo Villaggio, le caratteristiche per riconoscerli? E' presto detto: utilitaria scassatissima rigorosamente bianca (avete presente la Bianchina?), fisico da frolloccone, volume del cervello equivalente a quello di una gallina, ma soprattutto una predisposizione naturale per la sf... ortuna (cosa vi credevate?). La storia narra di uno di questi "cloni" che, diventato ormai indipendente, cerca lavoro per raggranellare quel tanto necessario per vivere; un bel giorno, la (s)fortuna baciò la sua fronte: alla Gadgets Corporation cercavano un manutentore per

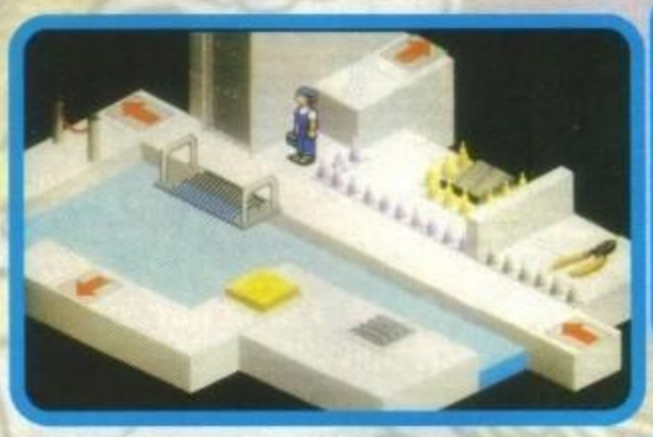
http://www.oldgamesitalia.net/

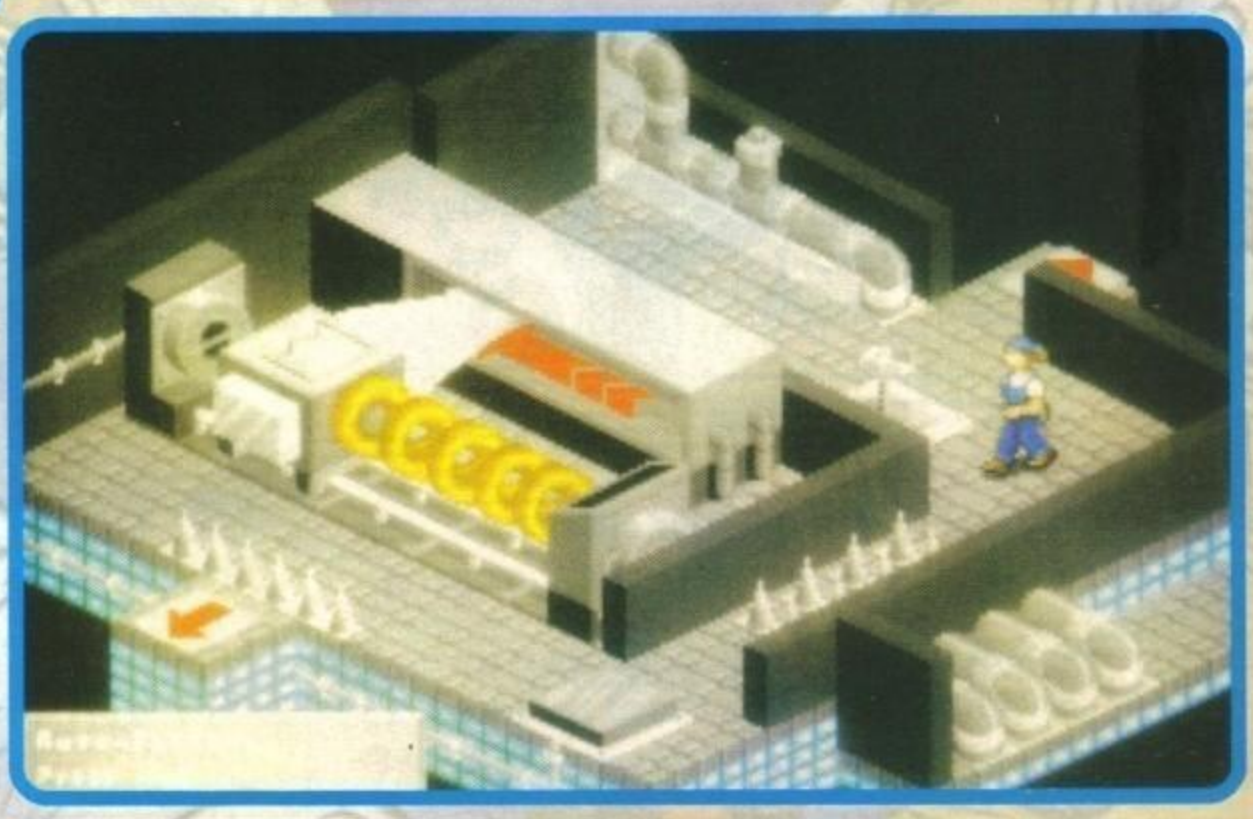
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Detto fatto, il nostro eroe salì sulla sua simil-bianchina e si diresse, armato di tuta da meccanico presa in prestito dal cugino maniscalco, scatola degli attrezzi nuova di pacca rubata al figlioletto e "Piccolo manuale dei meccanici tuttofare" comprato a una vendita di beneficenza, verso la sopracitata azienda.
Zack (questo il nome del protagonista) è un tipo molto disponibile, ed è proprio questa disponibilità verso i colleghi che gli ha creato (e gli creerà) un sacco di guai: il nostro eroe ha infatti prestato tutti i suoi attrezzi da lavoro ai colleghi, che si sono permessi di perderli (più o meno volontariamente).
Il vostro scopo sarà quindi recuperare tutti gli attrezzi disseminati nelle stanze dell'edificio per poi utilizzarli per riparare i macchinari difettosi; il bello comincia adesso: il vostro capo infatti è molto adirato perché i sopracitati macchinari non funzionano, ed esige che vengano riparati al più presto possibile. Gli attrezzi che dovrete recuperare comprendono un cacciavite in titanio, un tagliafili, una chiave inglese, del nastro isolante, del filo di ferro, della lacca (o almeno così sembra...); naturalmente, essendo il nostro eroe di stampo fantozziano, la ditta in cui lavora non può che essere incasinatissima, con tanto di interruttori giganteschi, sistemi di antifurto altamente pericolosi, porte a tempo, nastri trasportatori assassini e piattaforme vacillanti che non perderanno occasione di cadere nel vuoto proprio quando ci siete sopra. Come non citare poi i perifolosissimi cancelli elettrici che non sono certo un toccasana per la vostra epidermide; insomma, il nostro eroe è conciato veramente male e a voi toccherà il gravoso compito di alleviare la sua sofferenza (per niente paragonabile alla mia che, per la cronaca, sto scrivendo con circa 38 di febbre, occhi pallati e paralisi cerebrale)(non fosse per una febbriciattola... Praticamente in piena forma! NdMax).
I livelli da affrontare sono veramente tanti, ma fortunatamente i programmatori hanno sapientemente aggiunto la possibilità di salvare il gioco.
Tutto il gioco è visto isometricamente e ricorda in maniera oltremodo marcata il precedente D/Generation (sempre della Mindscape) al quale però è stata tolta la componente, diciamo così, di azione nella quale bisognava sparare a destra e a manca per non morire prematuramente.







PC

Questo Contraptions non mi ha completamente convinto e cercherò ora di spiegarvi brevemente il perché: i puzzle sono a volte troppo confusi e lo schema di gioco (al contrario dello stile grafico e dello storyboard) ricorda troppo D/Generation che però, almeno a mio parere, era ben più valido soprattutto a causa (o meglio per merito) di un migliore bilanciamento di difficoltà e di una maggiore varietà avvalorata da una componente di "azione" non indifferente. D'altra parte lo stile grafico è stato migliorato sfruttando una palette molto più colorata e con degli abbinamenti di colori decisamente meno tetri. Il sonoro non è niente male, ma sinceramente le musiche potevano anche essere migliori sia qualitativamente che quantitativamente. Per ciò che concerne la giocabilità non ne sono rimasto particolarmente impressionato, anche se certamente abbastanza intrigante. Se avete già D/Generation passate alla prossima recensione, a meno che l'abbiate già finito e ne cerchiate un seguito, se invece non l'avete e state cercando qualche cosa di rilassante e impegnativo al tempo stesso potrebbe fare al caso vostro.

TECNICA:	GLOBALE
GIOCABILITA':	83%
INNOVAZIONE:	

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SEMPRE PIÙ VIDEOGIOCHI... SEMPRE PIÙ NEGOZI... SEMPRE PIÙ PROFESSIONALI!

LIVER grafica e comunicazione 06/7009453

Apple Personal Point

RIVENDITORE AUTORIZZATO **IBM**

GRUPPO VIDEOGIOCANDO

Potrai trovare i negozi
del GRUPPO VIDEOGIOCANDO a Roma:

Via Taranto, 66/B • V.le delle Provincie, 19
Via R. Zampieri, 50 • Via Casal de' Pazzi, 133
Via Baldo degli Ubaldi, 21 • Circ.ne Ostiense, 188

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dicembre aperti tutti i giorni, domeniche comprese.
I prezzi possono variare secondo l'andamento della valuta estera.

NEWEL srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 3300036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

STEREON GOLD L. 89.000

NUOVO DIGITALIZZATORE AUDIO/STEREO, COMPATIBILE MIDI, COLLEGABILE ALLO STEREO DI CASA O AD UN COMUNE REGISTRATORE PUOI DIGITALIZZARE QUALSIASI SUONO, VOCE ECC. E SUCCESSIVAMENTE MODIFICARLO. COMPRENSIVO DI DISCHETTO SOFTWARE E MANUALE IN ITALIANO, SEMPLICE DA USARE, COMPATIBILE CON I PRINCIPALI SOFTWARE DI GESTIONE QUALI: AUDIOMASTER III, SOUNDRACKER ECC.

AMIGA COLOR SCANNER L. 790.000

NUOVO SCANNER DA TAVOLO A COLORI, FINALMENTE UNO SCANNER CON PRESTAZIONI ELEVATISSIME AD UN COSTO CONTENUTO, TRASFERISCE QUALSIASI IMMAGINE, DISEGNO, FOTO, DA CARTA A VIDEO, CON POSSIBILITÀ DI MODIFICARLE CON I VARI PROGRAMMI TIPO DE LUXE PAINT.

VIDEO BACKUP L. 88.000

VIDEO BACKUP + VIDEOCASSETTA con oltre 200 programmi L. 138.000

UTILE ACCESSORIO PER SALVARE ENORMI QUANTITATIVI DI DATI UTILIZZANDO UN SEMPLICE VIDEOREGISTRATORE. POTETE FARE QUALSIASI TIPO DI BACKUP DEI FILES, BACKUP DI HARD DISK, DIRECTORIES O SINGOLI DISCHETTI UTILIZZANDO UN COMUNE VIDEOREGISTRATORE. UNA CASSETTA DA 240 MIN. OFFRE UNO SPAZIO DI CIRCA 200 MB. IL BACKUP DI UN SINGOLO DISCO IMPIEGA CIRCA 64 SEC. L'ACCESSORIO LAVORA COME UNO STREAMER CON LA POSSIBILITÀ DI RECUPERARE SOLO DETERMINATI FILES GRAZIE AD UN MENU CHE TERRÀ CONTO DEI GIRI DEL VIDEOREGISTRATORE. COSI CI SI POTRÀ POSIZIONARE DIRETTAMENTE SUL FILE INTERESSATO. L'HARD/FLOPPY VIDEO BACKUP PUO ESSERE USATO ANCHE SENZA IL POSSESSO DI UN HARD DISK. NELLA CONFEZIONE E COMPRESA UNA VIDEOCASSETTA CON 160 MB DI SOFTWARE PUBBLICO DOMINIO.

LINEA MICROBITCS A500/2000

MICROBITCS VXL-30 ACCELLERATOR 25MHZ	L. 598.000
MICROBITCS VXL-40 ACCELLERATOR 40MHZ	L. 698.000
COPROCESSORE MATEMATICO 68882 PER VXL	L. 298.000
VXL MEMORY BOARD 2MB RAM BURST 32BIT	L. 548.000

VELOCIZZATORE PER AMIGA 500/2000 COMPRENDENTE: CPU 68030-EC, ZOCCOLO PER COPROCESSORE MATEMATICO 68882, POSSIBILITÀ MEMORIA RAM 32 BIT ESP. FINO A 8MB, COMPATIBILE CON IL MODO BURST DEL 68030 PER OTTENERE 0 WAIT STATES ANCHE ALLE PIU ALTE FREQUENZE DI CLOCK, SWITCH PER SELEZIONE 68000 68030 SIA HARDWARE CHE SOFTWARE.

MBX FPU/FUSTRAM EXPANSION PER A1200

DISPONIBILE IN ANTEPRIMA DIRETTAMENTE DAGLI U.S.A.

MBX 1200 w 14Mhz 881	**L. 298.000**
MBX 1200 w 25Mhz 882	**L. 448.000**
MBX 1200 w 50Mhz 882	**L. 798.000**

ESPANSIONI

2 Meg Wide SIMM	**L. 278.000**
4 Meg Wide SIMM	**L. 478.000**
8 Meg Wide SIMM	**L. 898.000**

NOVITÀ ASSOLUTA !

SCHEDA KICKSTART 3.0 PER AMIGA 500/2000 L. 119.000

Finalmente il nuovo S/O dell'Amiga 1200 e 4000 ora disponibile in versione adattata per il tuo vecchio A500 e 2000; di semplicissima installa zione si applica senza saldature all'interno del computer; accurate istruzioni in italiano nella confezione. Dai potenza al tuo Amiga! Il nuovoKickstart 3.0 é notevolmente più veloce anche nel caricamento oltre a tantissime nuove funzioni, Cross Dos, Pc Disk per interscambio di dati tra il mondo Amiga e MS-Dos.
Scopri da solo tutte le immense novità di questo nuovo sistema operativo (ovviamente tutte le nuove funzioni grafiche che richiedono il nuovo chip, non sono implementate in questa versione).

DISPONIBILE FINALMENTE HARD DISK PER AMIGA 1200
COMPLETO DI CAVO DI CONNESSIONE SOFTWARE E ISTRUZIONI PER L'INSTALLAZIONE
Versione 40 Mb L. 449.000 - 80 Mb e 120 Mb Telefonare

PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC

VIDEOBLASTER Plus L. 648.000

- DIGITALIZZATRICE VIDEO WINDOWS 3.1 COMPATIBILE
- FORMATI PCX, TIFF, BMP, MMP, GIF, TARGA
- ACQUISIZIONE 640 X 480 IN 2.000.000 COLORI
- LAVORA IN MODO VGA, SVGA A 256 E 32.767 COLORI!
- AMPLIFICATORE, MIXER STEREO + ***CASSE STEREO OMAGGIO***

INTERFACCIA VIDEO PC VGA>TV SCART L.148.000

NOVITÀ ASSOLUTA PERMETTE DI COLLEGARE UNA QUALSIASI SCHEDA VGA A TUTTI I TELEVISORI CON PRESA SCART! RISPARMIERETE SPAZIO, POTRETE USARE IL PC PIU LIBERAMENTE SENZA PIU PORTARE IN GIRO IL MONITOR E, INOLTRE, POTRETE COLLEGARE UNA TV 28 POLLICI, (UN MONITOR EQUIVALENTE COSTEREBBE 5 MILIONI).

SCHEDE MUSICALI

SOUNDBLASTER PRO COMP. WINDOW 3.1	**L. 288.000**
MIDI KIT PER SOUNDBLASTER	**L. 99.000**
CASSE STEREO PER SOUNDBLASTER	**L. 49.000**

SOUNDBLASTER PRO MULTI MEDIA KIT

SOUNDBLASTER PRO + INTERFACCIA CD ROM SONY + CD ROM SONY + 3 CD OMAGGIO	**L. 980.000**

OFFERTA

SOUNDBLASTER PRO + CASSE STEREO	**L. 399.000**

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

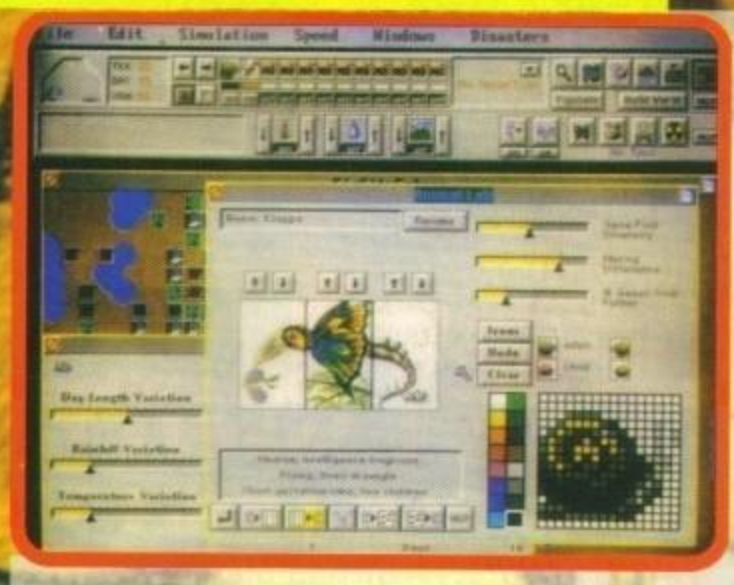
http://www.oldgamesitalia.net/

MINDSCAPE/MAXIS per PC

SIM LIFE™

THE GENETIC PLAYGROUND

Dunque dunque, un becco di tucano, una zampa di lucertola, una proboscide d'elefante, piume di pavone in abbondanza... ehm, scusate, stavo facendo un paio di esperimenti genetici tanto per rilassarmi.



Avete capito bene, con l'ennesimo "Sim" della Maxis potrete divertirvi a scarabocchiare i connotati genetici di tutte le specie animali che vi possono saltare in mente, producendo sgorbi come il rinoceronte-tigre e il tucano-canguro-triceratopo della copertina o come il Marco-Auletta redazionale... Innanzitutto una premessa, con SimLife la serie di Software Toys della Maxis assume una connotazione terribilmente seriosa e quasi professionale: se infatti SimAnt era una buona scusa per sapere qualcosa di più sul comportamento delle formiche mentre ci si divertiva (più o meno) ad insidiarsi in ogni armadietto lasciato aperto dagli umani, questo SimLife è più che altro una buona scusa per giocare, mentre si mettono in pratica le conoscenze biologiche maturate in cinque anni di università.

In pratica la giocabilità viene prontamente rimpiazzata da una fedelissima e maniacale simulazione di un "what if" biologico e genetico. Ma dato che stiamo già sconfinando nel commento e siamo appena all'inizio, vediamo di parlare un po' del programma in sé: pare che questo mese sia destinato a recensire giochi con scatole e manuali da favola (vedi FPS: Football), dato che dalla scatola di SimLife salta fuori un manuale di più di duecento pagine con tutte le descrizioni dei parametri evolutivi e genetici possibili e farcito da spassosissime (leggi terribilmente pietose) vignette, una scheda di riferimento rapido (lunga 50 pagine, tanto per essere rapidi...) e un simpaticissimo quaderno (più che simpaticissimo veramente utile, se consideriamo la quantità industriale di carta che dovreste altrimenti consumare) dove annotare tutti i vari esperimenti effettuati. Insomma, roba che per produrne un centinaio di copie hanno dovuto abbattere metà foresta amazzonica.

Il gioco è invece strutturato pari pari come SimAnt e tutti i precedenti prodotti (SimEarth e SimCity), con finestre su finestre a rappresentare una vista globale del mondo, zoomata sulla zona in cui state lavorando, e tonnellate di window dedicate a tutti i tipi di grafici umanamente immaginabili, e rappresentanti le percentuali di mortalità, di natalità, la percentuale di specie in una determinata zona, ecc. ecc.

A questo punto sarebbe anche interessante capire qual'è il vostro scopo, no?! Bene, temo allora di dovervi deludere, perché SimLife non ha un obiettivo da raggiungere, piuttosto è un complesso laboratorio di scienze in cui potete divertirvi creando le mutazioni genetiche più aberranti (scommetto che prima o poi questa frase finisce

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

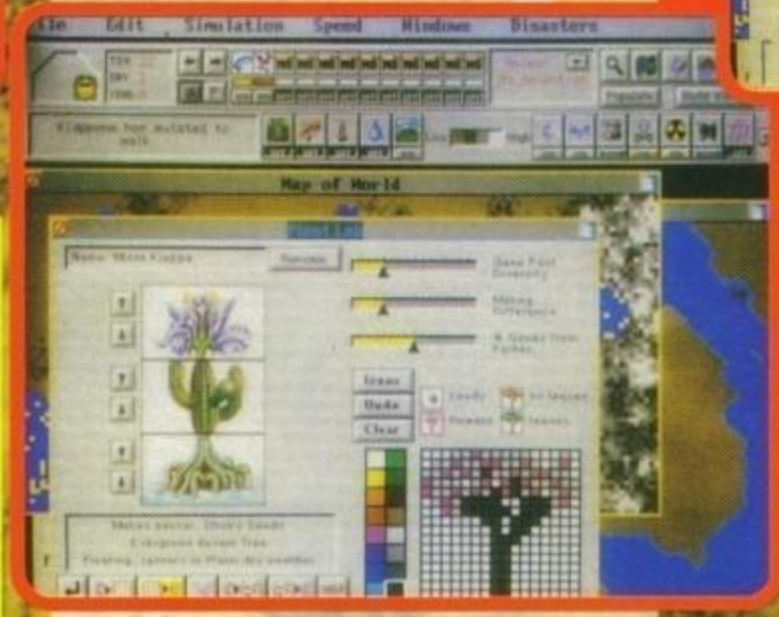
http://www.oldgamesitalia.net/

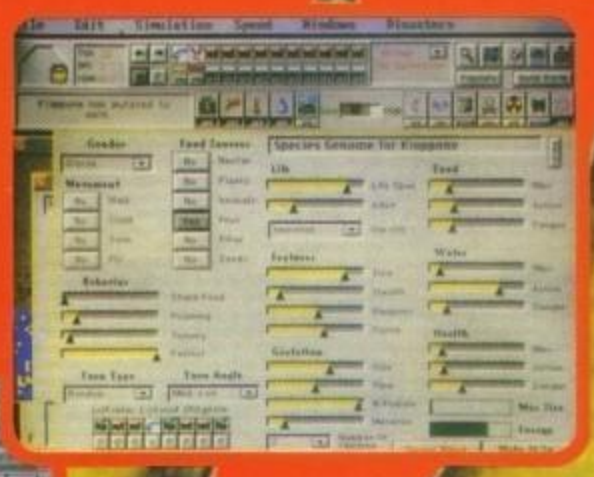
REVIEW

su un quotidiano in un articolo dal titolo "I videogiochi come strumento di devianza mentale") e soprattutto verificare di persona le teorie di Darwin riguardo la razza più evoluta e le selezioni naturali. Mettiamo ad esempio che vogliate vedere come se la cava un cangattopo o un bidiemme in una foresta tropicale: innanzitutto vi editate, con un paint apposito fornito di immagini di libreria, la vostra specie desiderata, settate variabili come il tipo di movimento (cammina? Vola? Nuota? Salta?), il comportamento (è stabile in una certa zona o vaga? di che cibo va matto? qual'è e quant'è il periodo di gestazione?) e altri parametri q.b., disegnate l'icona rappresentativa e quindi vi cercate una zona tropicale (se non dovesse esserci potrete benissimo crearvela voi) dove piazzarlo. Dopodiché non dovete fare altro che vedere come gli animali già presenti nella zona lo accolgono, come resiste a determinate temperature, come agisce in una società e così via.

Oltre agli animali potete anche crearvi specie botaniche a piacere, editando ad esempio un baobab-pianta carnivora dagli effetti devastanti.

Andy Orchesi





PC

PCSimLife è una mattone incredibile! Vediamo di capirci subito, se SimAnt era la vostra passione può darsi che questo prodotto faccia al caso vostro (ho detto può darsi...), se state studiando biologia all'università allora potrebbe essere una buona scusa per divertirvi e fare una buona impressione al prossimo esame, se invece non avete nessuno dei due requisiti potete benissimo girare pagina e dedicarvi ad altro. Non è tutto, SimLife è da professionisti non solo come software, ma anche come hardware: per farlo girare dovrete infatti avere un 386-16Mhz (ma sinceramente, visti tutti i calcoli che si deve sobbarcare, vi consiglio un 486), 2Mb di RAM di cui 1750Kb liberi (in pratica se avete in memoria programmi come lo SmartDrive levateli perché altrimenti non riuscirete a cavare un ragno dal buco), 2,5 Mb liberi sull'hard disk, un mouse e una VGA a colori. Inoltre, a causa della complessità dell'ambiente che deve emulare, SimLife utilizza una quantità di memoria da far impallidire applicativi come Windows, per cui è meglio se vi procurate almeno 4Mb di RAM, anche se nel manuale di istruzioni illustra una situazione in cui ne sono necessari 16! Comunque se possedete tutti questi requisiti (e magari anche una SuperVGA per gustarvi il modo 800x600) potrete acquistare la simulazione dell'anno, in cui potrete virtualmente fare ciò che vi pare, modificare la temperatura, la durata delle stagioni e del giorno, costruirvi mondi ex novo, mutare una pulce in famelico bestione grosso quanto un elefante, rendere MA sopportabile (se ci doveste riuscire avvertiteci per favore, perché qui in redazione, a scanso di equivoci, Marco si è fregato la scatola e non possiamo compiere esperimenti...) e soprattutto monitorare completamente la nascita di nuove specie animali e la loro estinzione.

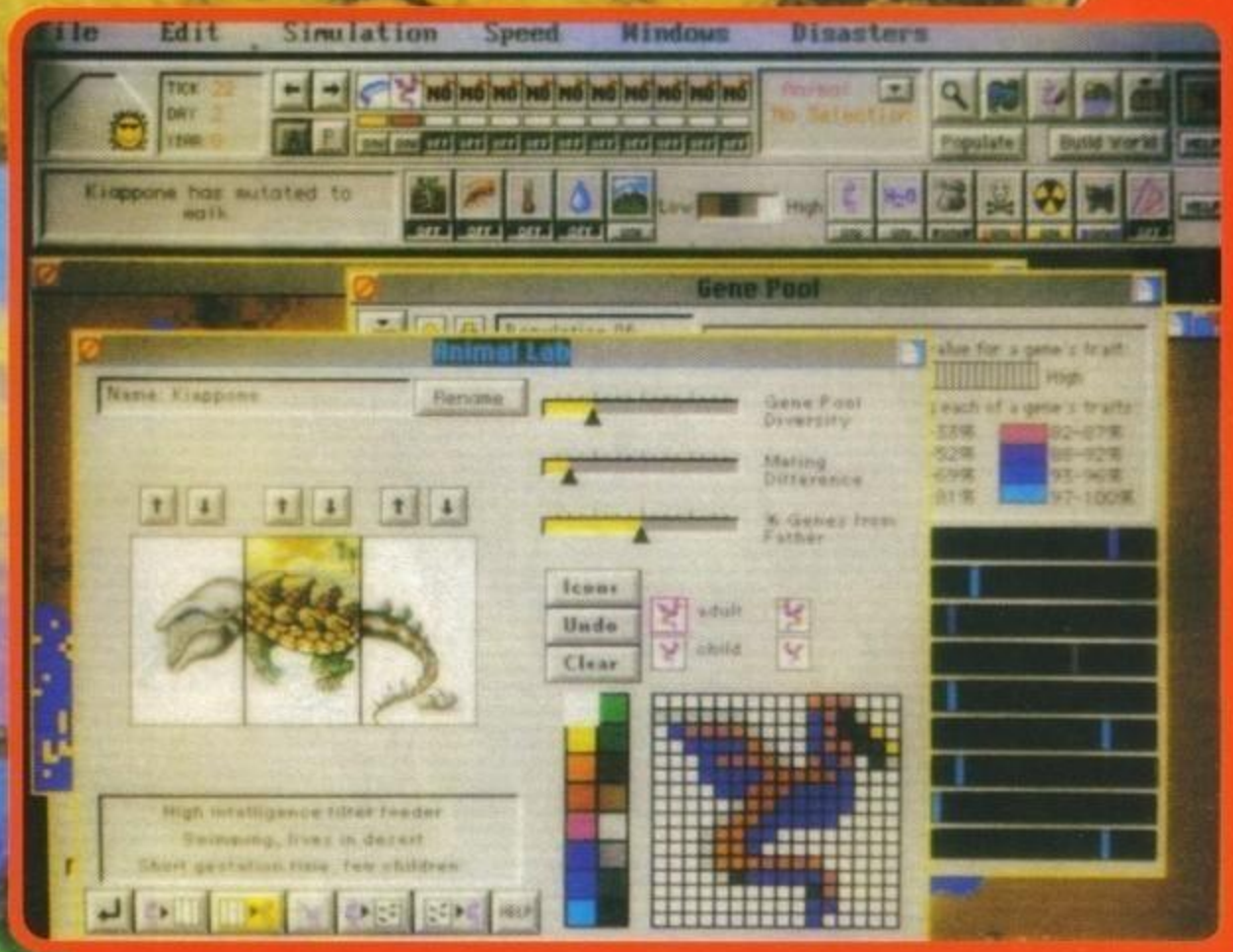
Quello che mi ha più lasciato l'amaro in bocca, e mi dispiace dirlo perché quelli della Maxis hanno davvero fatto un lavoro monumentale, è la giocabilità che è stata completamente azzerata (penso che fosse dai tempi di Life & Death II che non trovavo un gioco così complesso e frustrante alle prime partite) a favore di una realismo comunque senza precedenti. Con SimLife potete diventare tutti scienziati esperti nel campo delle mutazioni genetiche e del comportamento animale, a patto che vi leggiate il manuale enciclopediche e portiate pazienza durante i vostri primi fallimentari esperimenti Se considerate quello che ho detto all'inizio, e cioè che SimLife è più un modo di imparare e studiare (divertendosi, per carità) che un gioco vero e proprio, allora avrete di che spassarvela per ben lungo tempo, se invece state cercando qualcosa di un po' meno ostico e più abbordabile, allora date un'occhiata sugli scaffali dei negozi alla ricerca di altro. Morale della favola? Buon DNA a tutti.

TECNICA:

GIOCABILITA':

INNOVAZIONE:

GLOBALE 89%



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DELPHINE SOFTWARE/US GOLD per AMIGA

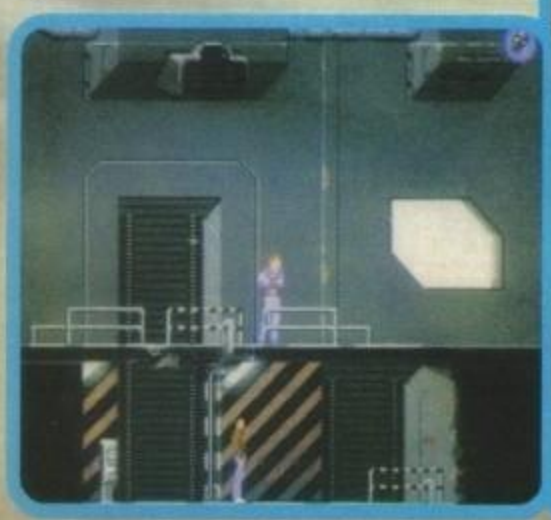
FLASHBACK

Avevamo appena visionato un clone di Another World realizzato da un lettore (per maggiori informazioni leggetevi il Talent Scout) quando quatto quatto ecco arrivare un pacco contenente quattro misteriosi dischetti; indovinate un po' quale tesoro si nascondeva all'interno?

Prima di tutto una precisazione, questo non è il seguito di Another World, ne tantomeno è il famigerato Another Earth, Flashback è un gioco completamente nuovo, con una trama che nulla ha a che fare con il precedente programma della Delphine (programmato dal geniale Eric Chahi recentemente passato alla Virgin). Dopo questa essenziale precisazione (non vorrei che andasse a finire nello stesso modo di SWIV, che tutti si ostinavano a chiamare Silkworm IV) passiamo alla descrizione del nuovo "programmone" sviluppato

dal gruppo di programmazione dell'ormai mitico Paul Cuisset. La storia inizia nell'anno 2(inserire tre numeri a scelta) e vede la terra in una posizione social-economica pressoché perfetta, forse troppo perfetta; la cosa, infatti, sembrò parecchio strana al dottor Conrad B. Hart che da anni studiava il comportamento e la fisiologia del corpo umano.
Tutti gli studi fatti lo portarono alla conclusione che alcuni individui avevano una massa corporea totalmente diversa rispetto a quella umana, guarda caso le persone che avevano questo "difetto" ricoprivano cariche di altissimo livello; quindi generali, capi dello stato, miliardari etc., risultavano anormali rispetto al resto dell'umanità (l'ho sempre detto io che Berlusconi è di un'altro mondo), il giovane dottore arrivò alla conclusione che tutti questi personaggi erano alieni, che lentamente si stavano sostituendo ai "capoccia" di tutto il mondo.
Vi sento tutti dire in coro: "Ma allora gli alienacci ri-ri-rivogliono conquistare il mondooooooo! Ma uffa, è sempre la solita trama!", ed è qui che vi sbagliate, infatti l'intrepido dottore è talmente scemo da farsi beccare proprio da i simpatici extra-terrestri che subitissimamente lo portano sulla loro nave madre.
Naturalmente per evitare guai gli alieni decidono di (chi ha detto mangiarselo?) trasportarlo sul loro pianeta non prima di avergli fatto, nell'ordine: lavaggio del cervello, lavanda gastrica, tranciamento (di netto) delle tonsille e per di più (quando si dice la fortuna...) lo schiaffano in una mega-iper-maxi prigione di sicurezza, dove appena metti un mignolo fuori dalle sbarre un fucilone fasato al plasma (mi pare di averlo già sentito nominare) vi riduce in atomi.
Ma gli E.T. (telefono, casa...) non sanno quanto sia pericoloso un uomo quando si incacchia come una bestia (probabilmente non avevano mai giocato

THE GAMES machine TOP SCORE

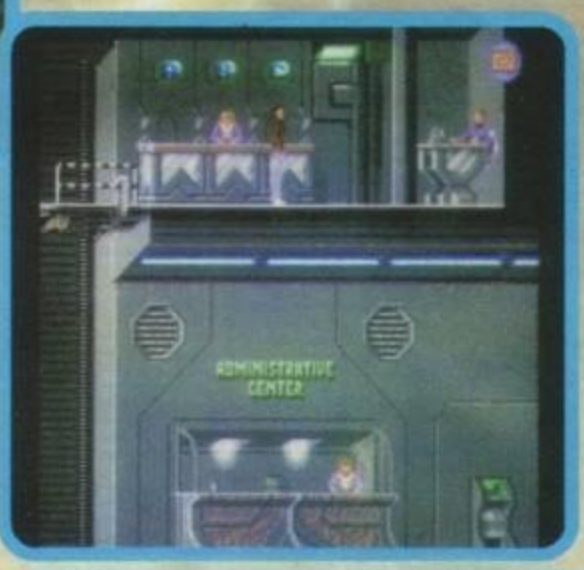


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

neanche a Space Invaders), e in particolar modo non sanno con quale umano hanno a che fare; Conrad infatti non si scoraggia e nonostante la memoria perduta colpisce subito che il trovarsi chiuso in quattro mura non è certamente lo scopo della vita, quindi decide di elaborare un brillante piano di fuga.
Naturalmente grazie alle sue esperienze di scienziato (gli alieni gli avevano tolto la memoria, ma non certo la capacità di usare l'ingegno) e con un po' di fortuna riuscì a scappare dalla cella in cui era tenuto prigioniero, quindi dopo aver stordito una guardia, prese una pistola e scappò dal penitenziario; in che modo, vi starete chiedendo? Semplice (mica tanto) appena uscito all'aperto si rese conto di essere in un carcere sospeso in aria (mai sentito parlare di città volanti? No? Ma dove diavolo vivete, possibile che non abbiate visto "Il ritorno dello Jedi"? Vergognatevi!) e che l'unica via di fuga era rappresentata da uno strano mezzo chiamato Hover-Bike. Come tutti ben sanno "la necessità aguzza l'ingegno", quindi il nostro eroe, oramai quasi assediato dalle guardie carcerarie, decide di mettersi alla guida della "motocicletta volante" (non saprei in che altro modo definirla) e di fuggire in un luogo sicuro. Purtroppo gli alieni non sono tipi che demordono e vistosi il prigioniere fuggito proprio sotto i loro nasi, decidono di lanciarsi all'inseguimento, non senza risparmiarsi in fatto di laserate varie.
Conrad, non avendo la padronanza totale del suo mezzo, non riesce a scansare tutti i colpi che la navicella nemica gli scarica impietosamente contro; alla fin fine gli alieni riescono ad abbattere il fuggiasco e dopo aver compiuta una breve perlustrazione sul luogo dove si è abbattuto l'Over-Bike, tornano alla base, sicuri della morte del ex-dottore.
Gli illusi credevano oramai che Conrad fosse ridotto in cenere, ma si sbagliavano, infatti il giovane si era effettivamente abbattuto su TITAN (questo è il nome del pianeta alieno), ma non in modo cosi rovinoso da restarci secco; appena ritrovati i sensi il dottore si rizzò in piedi ma nel farlo fece cadere l'"HOLOCUBE" (un particolare oggetto che genera un'immagine olografica con tanto di voce, che generalmente contiene messaggi e roba simile) che subito andò a recuperare. Adesso starà a voi recuperare l'Holocube e ad avventurarvi nell'intricatissima foresta saltando da una sporgenza all'altra (vedeste che animazione..), aggrappandovi a sporgenze "impossibili" (con un'animazione che non vi dico..), sparando contro i robot guardiani (ah! Che animazione..) e ad alieni sempre meno amichevoli e naturalmente spremendo il vostro cervello nel tentativo di risolvere gli enigmi che compongono ognuno dei 5 livelli; insomma grande, grande, grande, avete bisogno di sapere dell'altro? E allora cosa aspettate, andatevi a leggere il commento! PS... ovvero Petrullo Stefano, che ringrazio per la preziosa collaborazione nello scrivere il commento e il cappello di questa recensione; thanks, BDM!

Mirko "TMB" Marangon

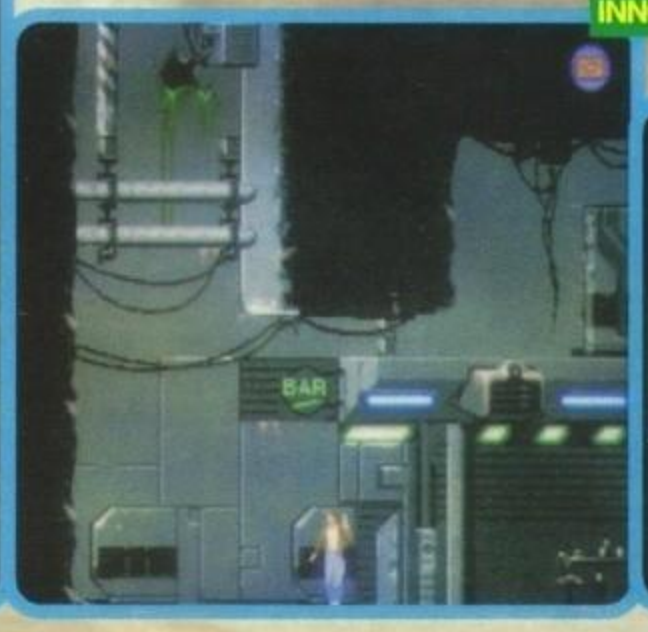


Amiga

Incredibile, fantastifilardoso, sbullucerellante, come cosa? Ma Flashback, no?
Questo meraviglioso esempio di programmazione bilancia perfettamente giocabilità, tecnica, innovazione e atmosfera; la Delphine è riuscita a realizzare quello che molto probabilmente sarà uno dei giochi più significativi dell'anno, ah già scusate gli "pseudo-recensori" giudicano i giochi in modo troppo superficiale... Preferite allora che vi dica che Flashback è un giochino carino e basta? Potrei anche affermarlo, ma più che informazione questo commento diventerebbe solo un catalogo per piratil Lasciamo perdere comunque queste polemiche infantili e piene di pregiudizi e andiamo avanti con il commento.
Sin dalla presentazione si nota la cura con cui è stata realizzata la grafica, che stupisce per dettaglio e fluidità; nel gioco vero e proprio la nuova tecnica poligonale mostra tutto il suo potenziale migliorando nettamente tutti gli aspetti presenti nel, tutt'ora valido, Another World.
Il sonoro presente è quanto di più atmosferico ci sia, per non parlare poi dell'animazione degli sprite che ricorda quel gran capolavoro di Prince of Persia (che comunque è nettamente inferiore in termini di dettaglio e fluidità). Come non menzionare poi, dopo grafica e sonoro, la vastità dell'area di gioco unita a una giocabilità con pochi eguali?
Un solo difetto è presente, sebbene infatti i caricamenti siano brevissimi, la Delphine non ha tenuto in considerazione il drive esterno (almeno in questa beta version che ci hanno fornito), ma sono solo piccoli dettagli che non influiscono sull'indubbia realizzazione qualitativa di questo capolavoro (perché di capolavoro si tratta) che non mancherà di appassionare tutti i fan di Another World e degli arcade-adventure. Per ciò che riguarda la compatibilità con il 1200, nessun problema, anzi, con il nuovo gioiellino di casa Commodore potrete godervi delle animazioni ancora più fluide (che comunque non pregiudicano in nessun modo la giocabilità).
"Non dategli un'occhiata prima di comprarlo", fate che sia assolutamente vostro al più presto!

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
96%



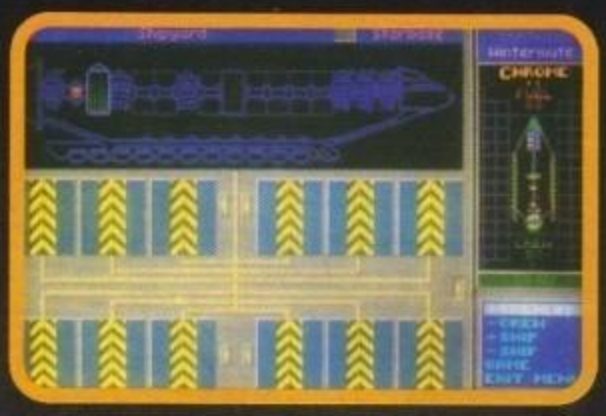
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACCOLADE per PC

Nei videogiochi e nella realtà il tempo si comporta in maniera molto differente: tra l'uscita di Star Control e quella del suo seguito non saranno passati che due anni, ma tra la trama dell'uno e dell'altro ne sono passati sì e no venti...



STAR CONTROL II
ACCOLADE

E' tempo di ottimismo e di allegria: ricordate la vicenda dietro a Star Control? Eccola qui riassunta molto velocemente: i terrestri avevano appena cominciato a viaggiare seriamente per lo spazio a bordo di una serie di astronavi più o meno ridicole costruite con gli scarti delle guerre stellari quando incappano in tutta una serie di razze aliene, divise in due fazioni: l'Alleanza delle Stelle Libere, capitanata dagli onesti Chenjesu e gli "altri", capeggiati dai malevoli Ur-Quan che, per inciso, erano fermamente decisi a conquistare tutta la galassia e dominarla con il classico pugno di ferro.

La Terra non potè che aggregarsi all'Alleanza con la speranza di poter dare una mano a sconfiggere gli Ur-Quan, e in questo periodo di svolge la storia di Star Control. Nel bel mezzo del conflitto, viene inviata una nave terrestre su uno sperduto pianetino a indagare su alcuni strani segnali provenienti probabilmente dai macchinari della mitica e antichissima razza dei Precursori. Purtroppo però la spedizione incappa in un campo di asteroidi, che danneggia l'astronave in maniera irreparabile: i terrestri riescono ad arrivare sul pianetino, ma non se ne possono più andare.

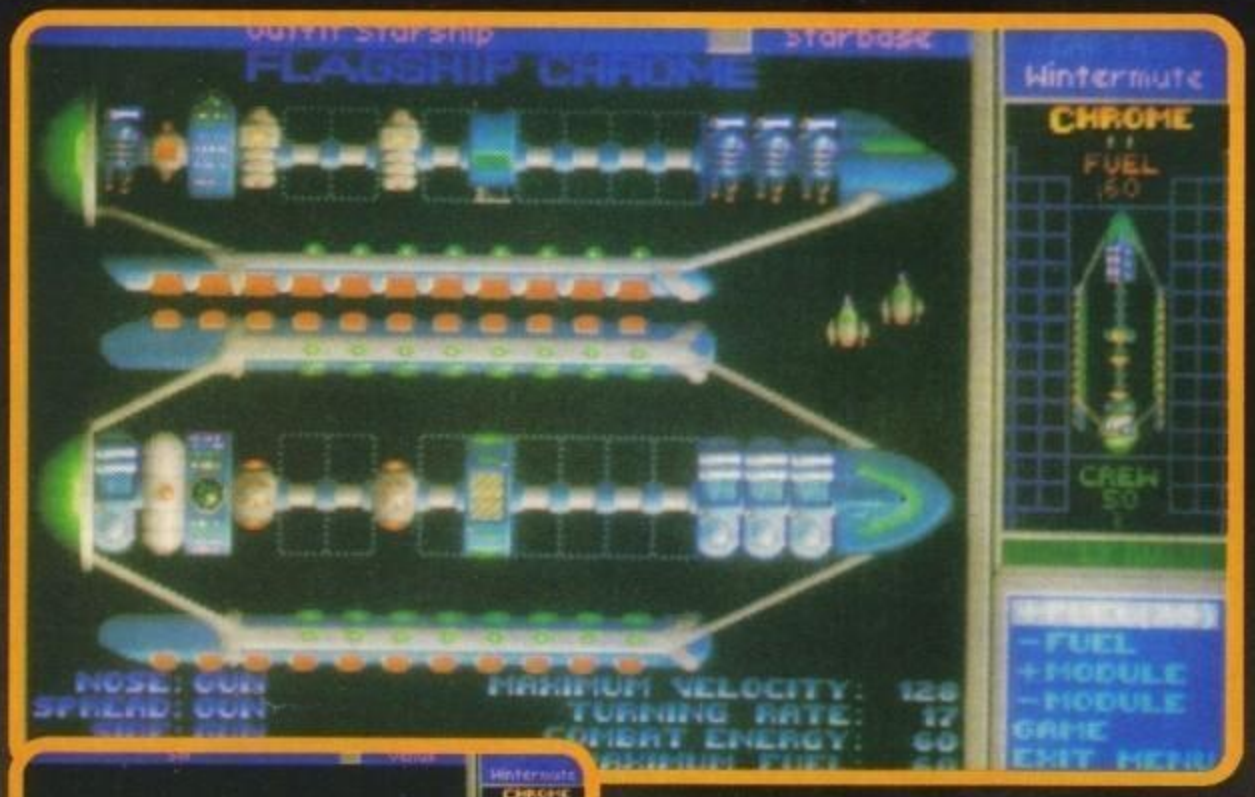
Gli anni passano e i superstiti scovano sotto la superficie del pianeta una città sotterranea, che si rivela in seguito una "fabbrica" di astronavi dei Precursori. Con le poche risorse a disposizione gli scienziati riescono a costruire il "telaio base" di un'astronave immane, e con questa lasciano il pianetino. Esattamente vent'anni dopo la loro partenza, la misteriosa astronave entra nel nostro sistema solare...

Qui inizia Star Control 2 che, come vi ho già detto, è il trionfo dell'allegria e dell'ottimismo: la spedizione al rientro infatti viene intercettata da una sonda, che avverte di non lasciare assolutamente l'area e attendere il ritorno degli Ur-Quan. Un ulteriore avvicinamento alla Terra rivela altri fattori inquietanti: il pianeta natio dell'uomo e coperto da un impenetrabile scudo rosso, tutte le comunicazioni sono bloccate e non

THE GAMES machine
STAR PLAYER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



è possibile avvicinarsi. Una capatina alla stazione spaziale orbitante aiuta a svelare tutti i misteri: durante questi venti anni, l'Alleanza è stata letteralmente schiacciata, le razze a essa appartenenti soggiogate e, quello che è peggio, tutti i terrestri sono stati confinati sulla Terra, non potendo partire né comunicare con il mondo esterno. La situazione che vi si para davanti, quindi, non è delle più rosee: forniti solamente della maxiastronave aliena e del vostro cervello dovrete destreggiarvi tra diplomazia, combattimenti e esplorazione e riconquistare la Terra, sconfiggendo nel frattempo i mefitici Ur-Quan e tutte le razze che non si schiereranno dalla vostra parte.
L'unico, vero aiuto che riceverete sarà quello della base orbitante terrestre, che trasformerà i minerali raccolti (da voi) sui vari pianeti in potenziamenti per l'astronave dei Precursori, vascelli vari (se ne avete i progetti, all'inizio potrete solo costruire il penosissimo Earthling Cruiser) e addirittura equipaggio per questi!
Durante le vostre peregrinazioni stellari potrete entrare (e succederà senz'altro) in contatto con altre razze aliene (venticinque "ufficiali", si mormora però che ce ne siano altre), con le quali potrete conversare magari venendo a conoscenza di alcuni particolari più o meno importanti per la vostra missione, allearvi o semplicemente combatterci. Le nuove razze introdotte nel gioco, che significano fondamentalmente "nuove astronavi da guidare", sono ben undici: si comincia dai nuovi "eroi" dei buoni rappresentati dai Chmmr a bordo della loro inattaccabile Avatar armata di raggio trattore, laser a corto raggio e satelliti guardiani e si passa per tutta una serie di curiosissimi nomi & veicoli (la Lama Supox, la Furia Pkunk, la Torcia Thraddash) fino ad arrivare ai micidiali Kohr-Ah e la loro Marauder, rispettivamente la versione più malevola & cattiva degli Ur-Quan e l'astronave che più vi darà filo da torcere, armata di lame rotanti resistentissime (gli aficionados sappiano che passano attraverso il raggio dell'Umgah) e di uno scudo di fuoco parecchio cattivo.

In effetti, il gioco vero e proprio è costituito dalla sezione "strategica": chi si sentisse in vena semplicemente di scagliare energia distruttiva addosso al suo miglior amico potrà avvalersi dell'opzione "Super Melee", dove non solo si possono organizzare match di tutti i tipi, ma anche preparare vere e proprie "squadre" di astronavi da chiamare in una maniera qualsiasi (trovate già pronti team come "la Vecchia Alleanza" o "i Piccoli Tipi Tosti" o ancora "i Giganti" e così via". Ma ora vi lascio, vado a massacrare qualche alieno a bordo della mia Avatar...

Marco Auletta

PC

Se Star Control 2 è uno dei giochi che attendevo con maggiore ansia, ci sarà stato un motivo. Probabilmente possiamo spiegare il fatto dicendo che l'originale Star Control è un capolavoro, il miglior arcade mai apparso su PC (la parte strategica chi l'ha mai provata?), giocabilissimo, affascinante, ben congeniato e pieno di humour. The Ur-Quan Masters segue fedelmente le orme del suo predecessore: la sezione dei combattimenti è esattamente la stessa, ma la possibilità di scegliere ben undici nuove astronavi oltre alle vecchie quattordici (il totale, per la cronaca, è venticinque) modifica letteralmente le abitudini dei giocatori incalliti come il sottoscritto, fornendo di fatto undici nuovi tipi di strategie per fare danno all'avversario e undici nuovi modi di concepire uno scontro spaziale. La sorpresa più piacevole però è la parte strategica del gioco: abbandonato il macchinoso simil-wargame utilizzato in SC, è stato inserito un tipo di gioco molto più piacevole, dove il giocatore comanda in maniera diretta (anche se a volte in maniera un po' limitata o noiosa) le proprie azioni tra esplorazione, recupero materiali, diplomazia e combattimento. Gli incontri con le razze aliene sono sempre fonte di interesse o di divertimento: è incredibile notare come i programmatori siano riusciti a spaziare dal genere demenziale (esempio, gli Spathi) a quello serissimo e minaccioso (i Kohr-Ah), inoltre c'è un sacco di testo da leggere tra domande e risposte, il che non fa che aggiungere profondità al gioco. Tirando le somme, Star Control 2 soddisferà praticamente tutti: i maniaci dello spara-spara si potranno trastullare con l'opzione "Super Melee", e quelli che desiderano qualcosa di più possono cimentarsi con il gioco vero e proprio, impegnativo, complesso e soprattutto longevo. L'unico difetto che potremmo segnalare è quello dello spazio occupato: SC2 infatti esige più di nove mega su HD, per colpa soprattutto delle numerosissime colonne sonore (apprezzabili tramite Sound Blaster e simili) e degli effetti sonori digitalizzati. E per divertirvi non avete nemmeno bisogno dell'ormai classico 386, più di così che cosa si può volere (Star Control III con altre nuove astronavi? Un editor per crearsele? Magari...)?

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
94%

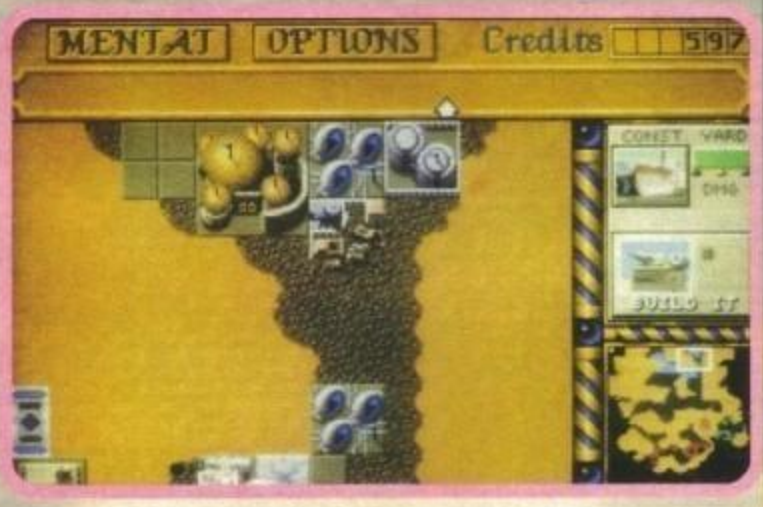
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

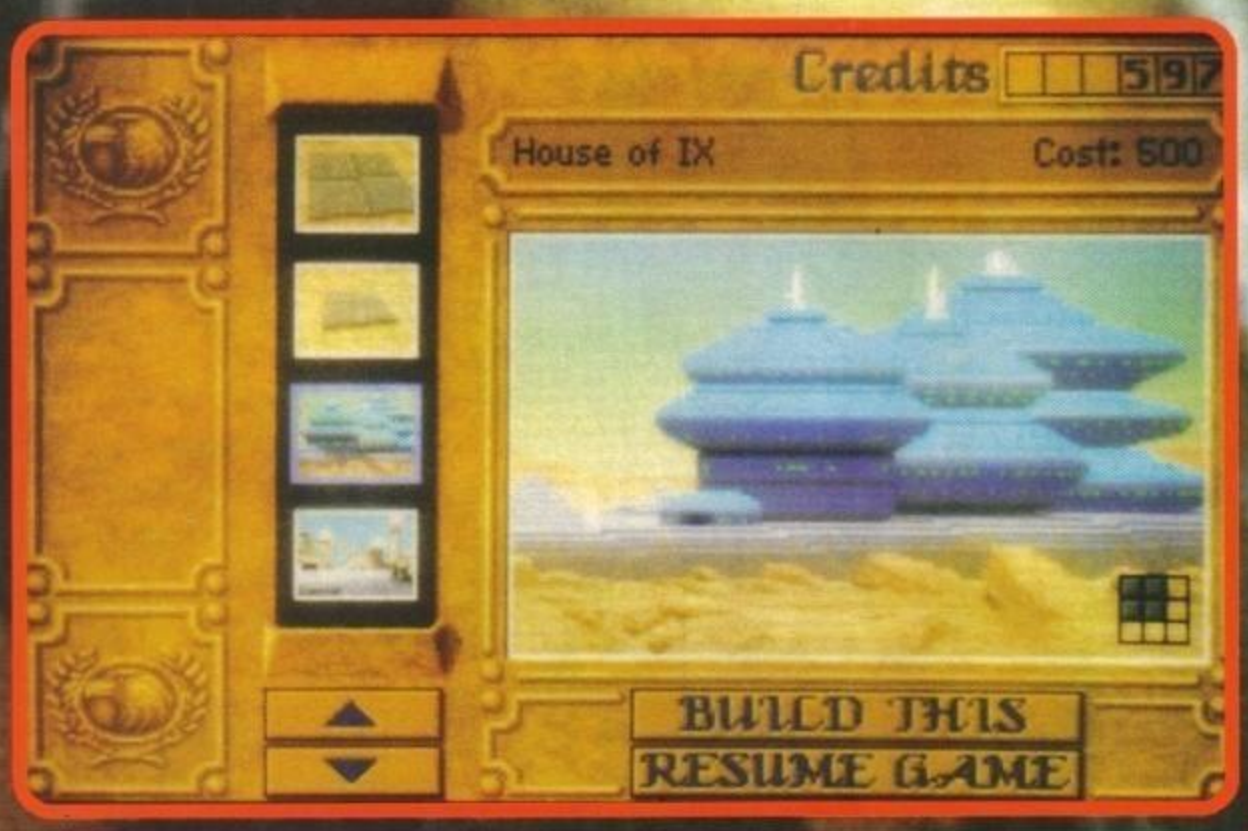
VIRGIN/WESTWOOD ASSOCIATED per PC

Sono passati alcuni anni dall'ultima volta che l'Imperatore ha preso importanti decisioni sul futuro di Arrakis. Ora torna con un lampo di genio...

Oramai le favolose imprese del leader degli Atreides, Paul, sono quasi dimenticate (sì, lo so che nella saga le cose vanno in maniera differente...) e Dune è di nuovo un pianeta libero a qualsiasi colonizzazione. Per questo l'Imperatore, che si trova in qualche difficoltà finanziaria, decide di istituire una specie di "concorso" a cui dovranno partecipare tre tra le maggiori casate nobiliari dell'Impero stesso. Il compito assegnato a ciascuna di esse è piuttosto semplice: conquistare Dune ed essere in grado di mantenere una costante fornitura di melange. Le tre case scelte sono quella degli Atreides, una delle famiglie protagoniste del primo episodio del gioco, gli Harkonnen, i crudeli co-protagonisti, e gli Ordos, viscidi e inaffidabili, che si sono da poco scavati una nicchia alla corte dell'Imperatore. Il vostro compito, invece, non è affatto dei più semplici: dovrete innanzitutto scegliere al servizio di quale famiglia mettervi e successivamente adoperarvi in modo da ottenere successi militari e di estrazione di spezia per la famiglia stessa. Le vostre preferenze andranno quindi a una o all'altra delle nobili casate, a seconda dei gusti personali o delle risorse che mettono a disposizione o della vostra conoscenza delle stesse ottenuta dai libri (cosa che non vale per quanto riguarda gli Ordos) e il mentat della stessa vi indottrinerà sui vostri specifici compiti a mano a mano che avanzate nel gioco. Il computer umano della famiglia (un mentat infatti non è che un umano addestrato a raccogliere, elaborare e fornire dati alla maniera di un computer) sarà anche in grado di elencarvi tutte le risorse a vostra disposizione, indicarvene l'uso e, inoltre, saprà anche darvi utili informazioni generali sul pianeta, assieme infine a qualche consiglio. Le missioni che vi attendono sono dieci e la loro difficoltà aumenta con l'aumentare dei vostri successi. A mano a mano che vi inoltrerete nel gioco dovrete passare dalla mera estrazione di spezia senza alcuna difesa allo stesso compito con una costante sorveglianza armata, fino ad arrivare all'eliminazione fisica degli avversari che troverete nel settore che avete deciso di sfruttare e conquistare. Per quanto riguarda la tecnologia a vostra disposizione i successi porteranno innovazioni anche qui: vi sarà possibile costruire e progettare mezzi di terra e di aria sempre più potenti, in modo da poter velocizzare l'estrazione della spezia e tenere testa al nemico (che comunque sembra arrivare a certe scoperte sempre prima di voi) in maniera efficiente. A un certo punto del gioco vi accorgerete che l'appalto non è del tutto regolare: infatti l'Imperatore stesso sta aiutando i vostri nemici con mezzi imperiali camuffati e nell'ultima missione si farà avanti con tutta la forza delle proprie truppe (i famosi e letali Sardaukar imperiali) senza più preoccuparsi delle apparenze. La lotta all'inizio è un "tutti contro tutti" senza regola alcuna, ma più avanti andrete con le conquiste più troverete i vostri due nemici disposti ad aiutarsi l'un l'altro a vostro sfavore e, nelle ultime due missioni, combatteranno fianco a fianco per obliterarvi.



Il gioco in sé è principalmente di strategia: vi trovate a dover organizzare un'efficiente estrazione della spezia, una veloce produzione di mezzi e fabbricati, una difesa ferrea e, talvolta, fulminanti attacchi badando però al portafogli (nel senso che quando partite avete una riserva limitata di crediti, e ogni produzione costa qualcosa), e l'unico modo di mantenere pingue quest'ultimo è quello di estrarre più melange possibile nella maniera più veloce. Il vostro potere decisionale, però, scende a livelli più bassi e non si limita a indicare cosa e quando costruire, ma arriva anche a determinare le occupazioni di ogni singolo mezzo prodotto (attacco, movimento, guardia, ritirata, raccolta melange) e il tipo di produzione di ogni fabbri-



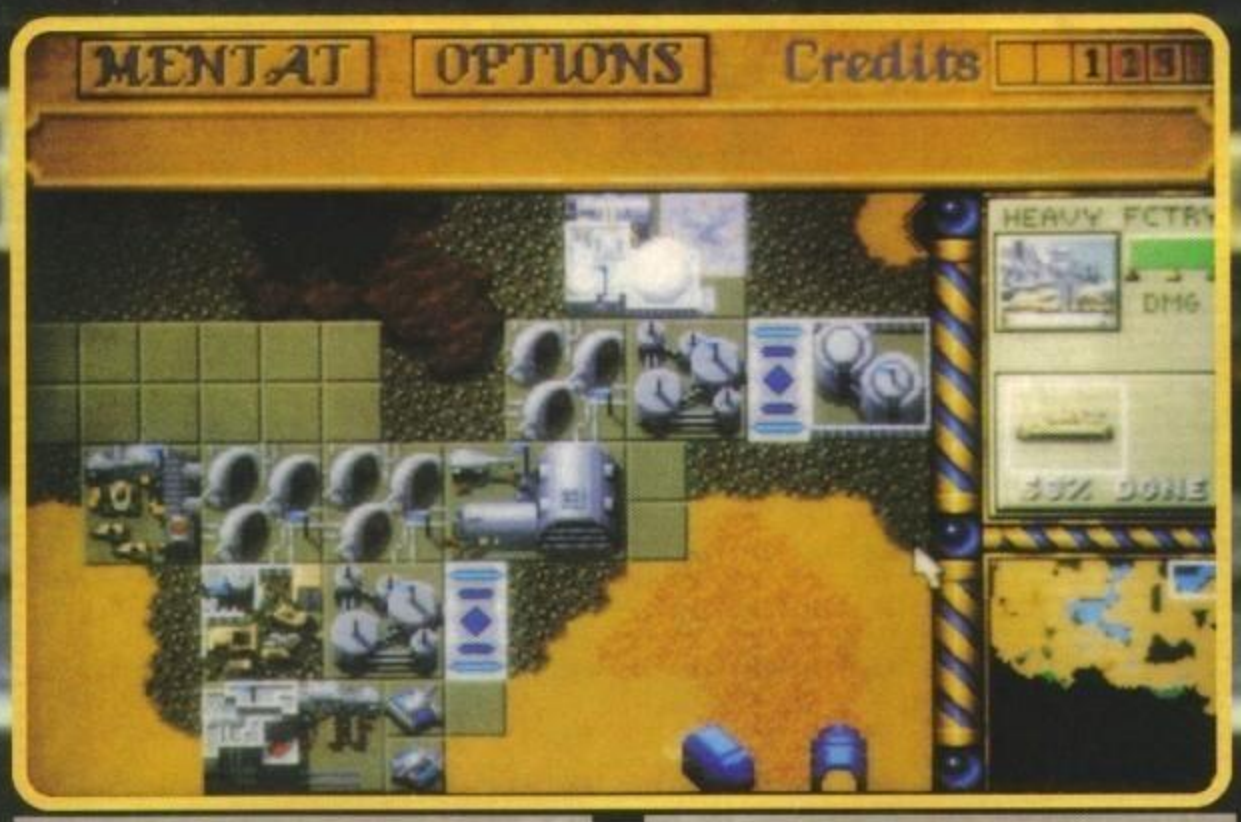
THE GAMES machine STAR PLAYER

DUN

Battle fo

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



ca (veicoli da ricognizione, veicoli corazzati leggeri, carri armati, lanciamissili, carri sonici, carri da assedio, ornitopteri, trasporti aerei, ecc.). Detto così può anche sembrare difficile (come in effetti è, o perlomeno diventa, nelle ultime missioni), ma la difficoltà del gioco sembra piuttosto ben calibrata e coll'effettivo aumentare della difficoltà progrediranno anche le vostre facoltà organizzative e produttive, quindi non mi pare ci sia troppo da preoccuparsi. Altro punto a favore di questo secondo titolo dedicato al successo di Frank Herbert è la giocabilità: Dune II è terribilmente avvincente e molto intuitivo per quanto riguarda i comandi; dopo un'occhiata al manuale inizierete a giocare e non vi staccherete più (e, come del resto per il primo, parlo per esperienza personale. Sono rimasto in piedi fino alle quattro del mattino per finire le ultime tre missioni... e dovevo chiudere ConsoleMania).

OK, penso possa bastare, Max dovrebbe essere contento (se mai ciò fosse possibile)(sono contento, ndMax). Non mi rimane che rimandarvi al box del giudizio e augurarvi un sacco di fortuna e molto poco sonno.

Alex

PC

Dune II è decisamente un ottimo titolo: combina una superba giocabilità a qualità tecniche non indifferenti. Infatti, con un po' di memoria espansa e una buona scheda sonora (sono supportate quasi tutte per quanto riguarda musiche ed effetti sonori, mentre per ciò che concerne le digitalizzazioni potete scegliere tra Sound Blaster Pro, Sound Blaster e AdLib Gold) potrete godervi una buona musica, discreti effetti sonori e digitalizzazioni da infarto. La memoria espansa non è necessaria (funziona anche con in canonici 640 K), un mouse è molto gradito (ma non necessario) e la VGA d'obbligo.

Il gioco in sé è interessante, e le molteplici differenziazioni apportate alla trama (rispetto alla saga di Dune di Frank Herbert) non incidono affatto in maniera negativa sul gioco; anzi, se possibile, non lo rendono così prevedibile come potrebbe essere. L'azione di gioco nelle diverse missioni non varia poi molto, ma le innovazioni tecnologiche e l'aumento di difficoltà allontanano decisamente il pericolo della noia. Bisogna vedere se, dopo averlo finito, lo giocherete ancora... ma prima dovete finirlo.

GLOBALE 94%

TECNICA:

GIOCABILITA':

INNOVAZIONE:

E II

r Arrakis

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AUTOROUTE EXPRESS

L'ATLANTE STRADALE INTELLIGENTE

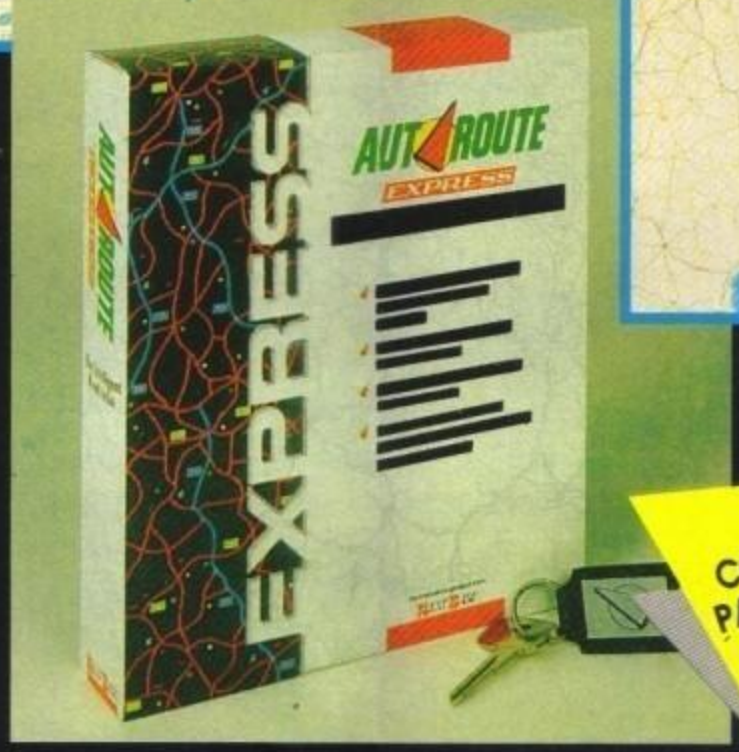
PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

PIANIFICA I TUOI ITINERARI CON IL COMPUTER IN MODO VELOCE, FACILE E FLESSIBILE.

SCOPRI I PERCORSI PIÙ VELOCI, PIÙ CORTI O QUELLI ALTERNATIVI.

STAMPA DETTAGLIATE INDICAZIONI SUL PERCORSO DA SEGUIRE.

RISPARMIA FINO AL 20% SUL TEMPO DI GUIDA E SUI COSTI DI VIAGGIO.



SISTEMA RICHIESTO:
- PC IBM o compatibile al 100% con almeno 512KB RAM
- Floppy drive da 3.5" ed un disco fisso con almeno 3Mb di spazio libero
- Scheda video SuperVGA, VGA, EGA, CGA o Hercules

STAMPANTI SUPPORTATE:
HP LaserJet, HP PaintJet, PostScript, Epson FX/MX/24 aghi, Canon LBP

MOUSE SUPPORTATI:
Microsoft, Mouse System, Logitech

COMPRALO OGGI! PAGHERAI L. 149.000 ANZICHÈ L. 169.000

Map background © John Bartholomew and Son Ltd, Edinburgh, Scotland

COME ORDINARE

Telefona allo **0332/281745** dopo le h. 16.00

Compila ed invia il tagliando d'ordine al seguente n° di fax: **0332/284271**

Oppure compila e spedisci il tagliando d'ordine a:
FUN CLUB s.r.l.
Via Sanvito Silvestro, 60
21100 Varese

TAGLIANDO D'ORDINE

TG

Cognome e Nome _____

Via e N° _____ Cap. _____

Città _____ Prov. ____ Tel. _____

☐ **EUROPA** L. 149.000 (IVA INCLUSA) ☐ GB* L. 149.000 (IVA INCLUSA)

☐ F* L. 149.000 (IVA INCLUSA) ☐ D* L. 149.000 (IVA INCLUSA)

☐ U.S.A.* L. 149.000 (IVA INCLUSA)

*Versione inglese

Pagherò in contrassegno al postino, + Lit. 5.000 (contributo spese di spedizione.)

FIRMA (di un genitore se minorenne) _____

IN ESCLUSIVA DA:

PC Leader

NEXT BASE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DOMARK per PC

Deluxe Trivial Pursuit

Dai, dite la verità! Ave provato almeno una volta nella vita a giocare a Trivial con un gruppetto di amici e siete stati sicuramente tentati di procurarvene una confezione tutta vostra o, peggio, di rubarla al suo legittimo proprietario, vero?

"No problemo! Mo' te servo io!"- disse Nonno Domark - "Mo' te faccio vedé de cosa son capace". E nacque Deluxe Trivial Pursuit, che di Deluxe non ha praticamente niente salvo il fatto di essere una versione per computer. Vabbè, dicevo: i fanatici frustrati di Trivial (ormai lo chiamano tutti amichevolmente così) potranno distruggersi gli occhi sul monitor più vicino invece di sgolarsi come al solito per far capire la domanda o la propria risposta in un'affollatissima e rumorosissima ludoteca. Per quei pochissimi che ancora non lo conoscono, comunque, faccio notare che non è niente di volgare ("trivial" significa banale) e non sono previsti, almeno dalle regole ufficiali, spogliarelli e attività simili come penitenza per chi sbaglia la soluzione dei vari quiz. Trattasi semplicemente di un gioco quasi unicamente di cultura dove bisogna muoversi su un tabellone e rispondere alle domande di un certo argomento (ce ne sono sei: geografia, scienze, arte-letteratura, hobby-sport, storia e "divertimento") a seconda del colore su cui ci si va a posare. Ogni risposta azzeccata dà diritto a continuare i propri spostamenti sul tabellone in barba agli altri giocatori. L'obiettivo parziale è quello di guadagnare sei "formaggini", uno per ogni categoria nelle apposite caselle ai bordi del tabellone. L'obiettivo primario, invece, è quello di rispondere al domandone finale (la categoria, però, viene scelta dagli altri concorrenti) nella casella centrale, ma vi potranno accedere solo i segnalini completi dei sei formaggini. Per quei cultori di giochi a quiz che vogliano unire alla cultura un minimo di strategia consiglio invece di provare Master Quiz. E' in tutto è per tutto simile a Trivial, con la non indifferente aggiunta che si può scegliere prima di ogni quiz la difficoltà della domanda, che poi diventa una specie di coefficiente di rischio (chi rischia tanto può vincere più in fretta, ma deve essere ben bravo). Chiusa questa parentesi c'è poco da dire su Trivial - The Computer Game (non che si chiami così, ma poco ci manca). Un simpatico gallinaccio occhialuto di nome Russel vi esporrà le domande e si abbatterà o si esalterà a seconda dei risultati, mentre un ragnetto salirà la sua ragnatela lentamente, ma inesorabilmente, per indicare l'invalicabile tempo limite. G.B.

PC

Difficile giudicare un gioco del genere per quello che è: una conversione da computer di un ben noto gioco da tavolo e basta! Non fosse altro per il fatto che non è facile vedere motivi validi per giustificarne un'effettiva conversione... Da che mondo è mondo l'incentivo primario in questi casi è stato la possibilità di giocare contro il computer, ma in un gioco a quiz, si sa, c'è poco da fare (e infatti poco o niente è stato fatto). Cerchiamo quindi di chiudere un occhio su un simile argomento e su tutte le sue implicazioni dirette (del tipo: tanto vale che mi compro il gioco da tavolo anche se costa di più; almeno le domande sono in italiano e posso giocarci con chiunque), e pensiamo invece a quello che offre veramente il programma. Prima di tutto, ben tremila domande su cui contare. E il bello è che alcune di esse sono gestite in modo del tutto nuovo: ad esempio in certi quiz musicali vi viene fatto ascoltare un motivetto (mi raccomando, munitevi di scheda sonora) su cui poi verterà la domanda; similmente, certe domande di genere artistico o simili saranno accompagnate da una schematica rappresentazione visiva dell'oggetto da individuare.
Infine il computer si sobbarcherà (sempre che voi lo desideriate) l'ingrato compito di controllare se oltrepassate il tempo limite nel tentativo di azzeccare la risposta giusta. Tutto questo in cambio di un po' di onestà da parte vostra nei cruciali momenti della risposta. Già, perché il PC vi dirà comunque la soluzione dell'enigma e vi domanderà se l'avevate azzeccata (artificio reso necessario dalla complessità di certe risposte).
Un buon gioco a quiz, dunque, realizzato in maniera simpatica, sempre che v'interessi snobbare la versione da tavolo.

TECNICA:	GLOBALE
GIOCABILITA':	82%
INNOVAZIONE:	

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

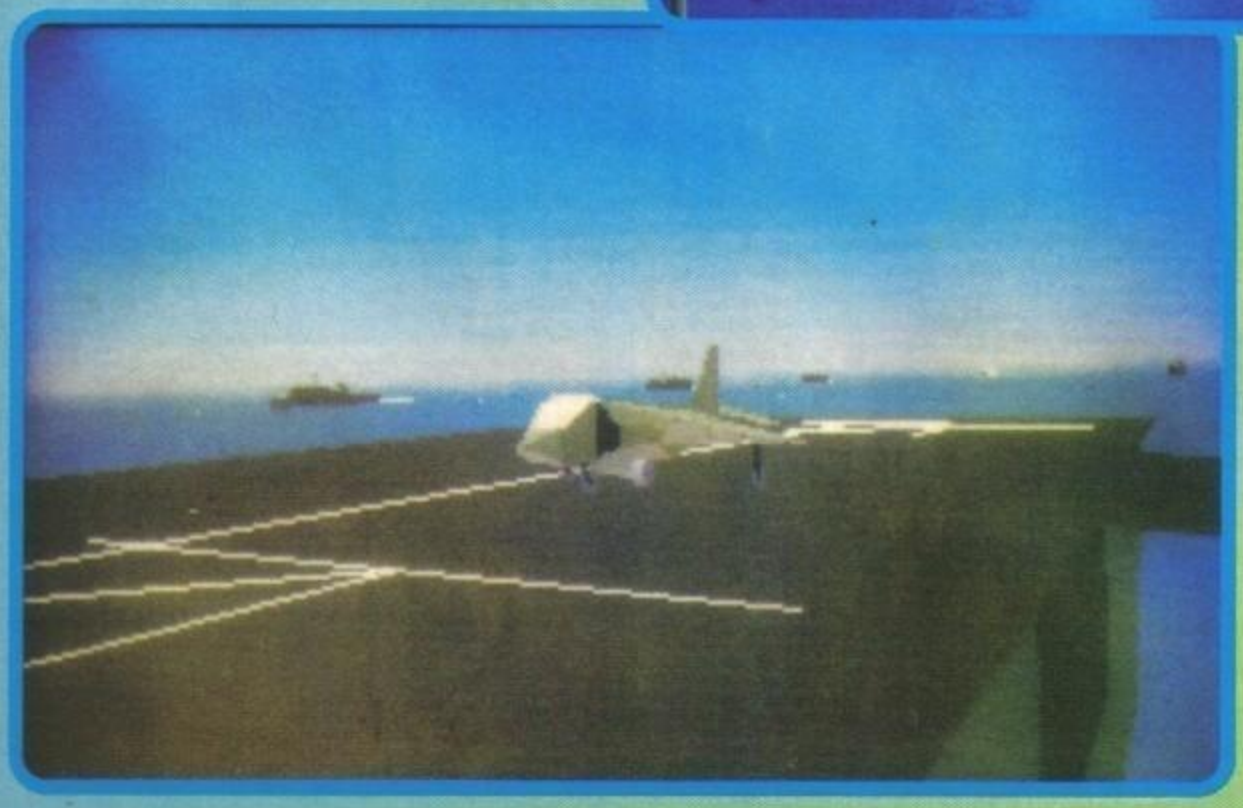
http://www.oldgamesitalia.net/

DOMARK per PC

HARRIER AS

Cari lettori, in questo momento va di scena un vecchio trabiccolone volante col muso rincagnato e le ali storte e ridicolmente piccole, i cui sistemi elettronici sono così preistorici che non li vorrebbero neanche nel quarto mondo!

Sto parlando del vecchio Harrier, l'unico aereo a decollo verticale che abbia avuto un certo successo militare. Si tratta certamente di un brutto aereo, ma è un mostro di potenza da non sottovalutare: essendo un VTOL (decollo e atterraggio verticali, appunto) non ha strettamente bisogno delle ali per stare in aria, ed è la dimostrazione del principio per cui avendo abbastanza energia si potrebbe far volare anche un TIR. Intendiamoci: si tratta di un aereo compatto e ragionevolmente maneggevole, ma ha un aspetto inconfondibile da carrarmato volante, un po' come l'A-10 o il Su-25. Sotto le sue alucce ci sono sei attacchi per le armi (non moltissimi, in verità), mentre gli antidiluviani sistemi di bordo si cui vi parlavo sono stati notevolmente aggiornati per adattare l'aereo alla guerra moderna: vi basti sapere che nelle prime versioni l'acquisizione dei bersagli era lasciata agli occhi del pilota, essendo l'aereo pressoché privo di radar e HUD. Per vostra fortuna, questo simulatore riproduce la versione moderna dello Harrier, e vi permetterà di usare armi abbastanza moderne.



L'approccio di gioco è già stato visto in Flight Of The Intruder: si ha come base una portaerei, con un certo contingente di Harrier a disposizione, e vi spetta il duplice ruolo di stratega e pilota: se tutte queste responsabilità non vi entusiasmassero potrete lasciare alla macchina i vostri compiti: potete benissimo, ad esempio, usare missioni già fatte e pensare solo a fare strage nei cieli e a terra. Lo scenario del gioco sono le Falkland (o Malvine, come preferite), che tempo fa sono state teatro di un'accesa disputa armata tra gli argentini e (mi pare) gli inglesi. Il gioco vanta la solita policroma grafica MCGA 320 X 200 con 256 colori, con l'eccezione che nella parte strategica si passa al modo VGA 640 X 480. Se la ridda di sigle vi lasciasse dubbiosi, sappiate che il modo 256 colori era dapprima un'esclusiva delle schede MCGA, e in seguito, essendo molto apprezzato, fu incluso nelle VGA, che avevano un'alta risoluzione ma al massimo sedici colori. Oggigiorno le schede MCGA sono sparite, insieme alle CGA e alle EGA, lasciando il mercato alle VGA, ma nonostante questo la denominazione precisa del modo 320 X 200 / 256 colori è MCGA e non VGA; in futuro, prevedibilmente, sarà di moda la SuperVGA 640 X 480 con 256 colori.

Ma dicevo: siete a bordo di una portaerei, di cui potete vedere vari locali e corridoi: ogni sezione ha la sua brava stanza, e troveremo un centro di comando, un simulatore di volo per l'addestramento, una sala riunioni, il ponte di volo, e via così. Stando attenti a non confondervi tra tutte queste locazioni, che non è difficile, potrete assaporare tutte le opzioni

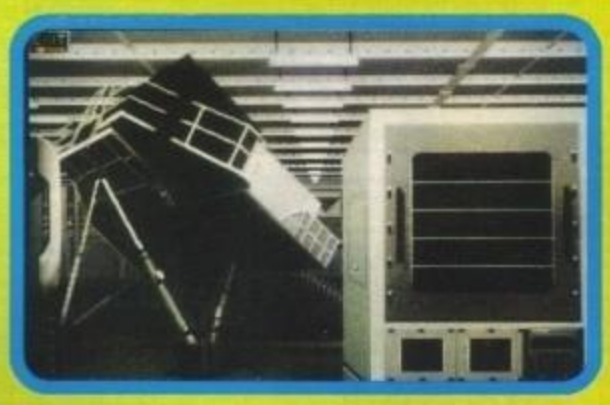
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

a vostra disposizione. Un significativo esempio sono i sistemi di comando: potete giocare col mouse, volendo, e anche con la tastiera, ma la cosa migliore sarebbe avere uno di quei super-joystick avionici con tanti comandi combinati: direzione, manetta, deriva, e magari anche quattro pulsanti di fuoco: roba, insomma, tipo il Thrustmaster, il FlightStick o il SuperStick, che sono previdentemente supportati.

Ma sono sicuro che preferirete sentirvi dire qualcosa sul simulatore di volo: innanzitutto sfrutta un bel po' dei colori inclusi nel modo MCGA: oltre all'illuminazione variabile delle superfici prevede l'orizzonte sfumato, mentre i paesaggi ammirabili sono prevalentemente isolani: niente grattacieli, ma soprattutto, campi, strade, fiumi e agglomerati suburbani e/o militari. Le forze in gioco sono due: voi e il nemico; voi siete un pilota della Marina, e la vostra portaerei sarà sempre accompagnata da una flotta di navicelle, giusto per sbattere subito un bel po' di poligoni sul monitor. Tutto quello che dovrete fare nel gioco è combattere in una sfilza di missioni e/o pianificarle, per portare il vostro paese alla vittoria contro l'odiatissimo nemico. In missione il vostro supremo divertimento sarà fare marmellata di aerei nemici e puré di bersagli terrestri; insomma: la cara vecchia ultraviolenza che non ci abbandona mai. Per quel che riguarda l'aereo, ritroviamo un'idea già vista in MiG 29 Fulcrum, sempre della Domark: la risposta ai comandi è data da due distinte modellazioni matematiche, una semplificata e una più evoluta, destinata ai PC migliori. E ora una piccola parentesi tecnica: preso da fervore sperimentale, mi sono armato di cronometro e ho installato diversi simulatori sul mio mega-ardisco per eseguire un po' di confronti. Ho costretto il mio 486 a viaggiare pianino, e ho cronometrato il tempo di 25 quadri video su diversi famosi prodotti: F117, Jet-Fighter 2, Flight Simulator 4, Red Baron, LHX Attack Chopper, Su-25 Stormovik e naturalmente AV8B. Tenendo conto che alcuni andavano a 16 colori e altri a 256, è emerso che: 1) non esistono sostanziali differenze; 2) i giochi recenti erano un po' migliori di quelli più datati (la scoperta dell'acqua calda, insomma); 3) le migliori prestazioni erano di F117 e AV8B, più o meno a pari merito; 4) tutti giravano fluidamente al massimo dettaglio col 486 a tutta birra; 5) tutti giravano piuttosto a scatti



(circa tre quadri al secondo) con molta roba sullo schermo. La conclusione è che a quanto pare non esiste un simulatore veramente veloce su macchine "normali": considerate nuovamente il punto 5 di cui sopra, e pensate che il mio 486 frenato girava più o meno come un 286/20, che non è certo una macchina lenta. Ora, tre quadri al secondo consentono una giocabilità davvero marginale, anche avendo duecento poligoni sullo schermo: molto meglio averne solo cinquanta e disegnarli dodici volte al secondo. Ma tutta questa tribolazione si applica solo in parte ad AV8B: se non è velocissimo, è tra i migliori, ed è questo ciò che volevo scoprire. Quindi, amici lettori, scusatemi se vi ho riempito la testa e ricordatevi che qualche discorso del genere ogni tanto vi fa solo bene: se non altro sapete di che morte dovrete morire provando un simulatore moderno su un vecchio XT!

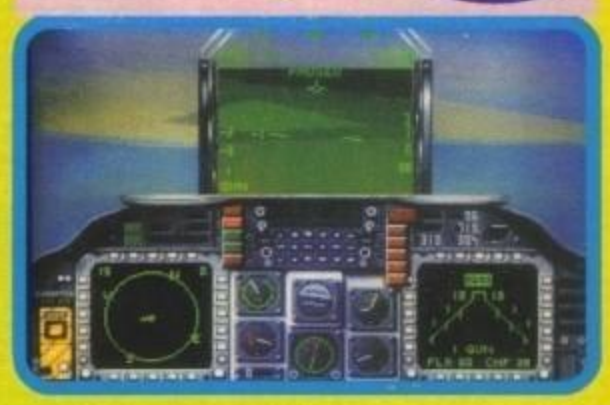
Willi

PC

Devo dire che la Domark, casa di non eccelsa fama, quando si impegna ottiene buoni risultati: ci era riuscita solo in parte con MiG 29 Fulcrum, dove il MiG rispondeva bene ai comandi ma non c'era niente da vedere, mentre qui siamo in presenza di una vera simulazione moderna con un paesaggio completo (navi, isole, alberi, case, ecc.) in grafica 256 colori con orizzonte e colori sfumati. Il tipo di grafica è ancora il classico "tavolo da biliardo e piramidi", con tutte le terre piatte a quota zero e le montagne schematizzate, in attesa di una tecnologia grafica per la reale mappatura altimetrica che non richieda un 486/50 o più. Nel complesso AV8B mi va a genio: la sezione strategica è decisamente scomoda da usare, ma la simulazione è assai giocabile, si muove bene (vedi recensione), ha un buon supporto sonoro, usa molto i colori, e include dettagli carini: ad esempio, se lanciate un AIM9 contro un aereo nemico, vedrete che costui sparerà qualche bengala per levarsi il missile dai tacchi. In compenso, le viste esterne sono squallidine e la complessità poligonale degli oggetti è nella norma; la cosa più stupida di AV8B è comunque una mediocre introduzione con grafica a sprite che ha il coraggio di occupare sull'ardisco quasi tre mega: dopo averla vista l'ho sbattuta via con somma gioia.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 89%

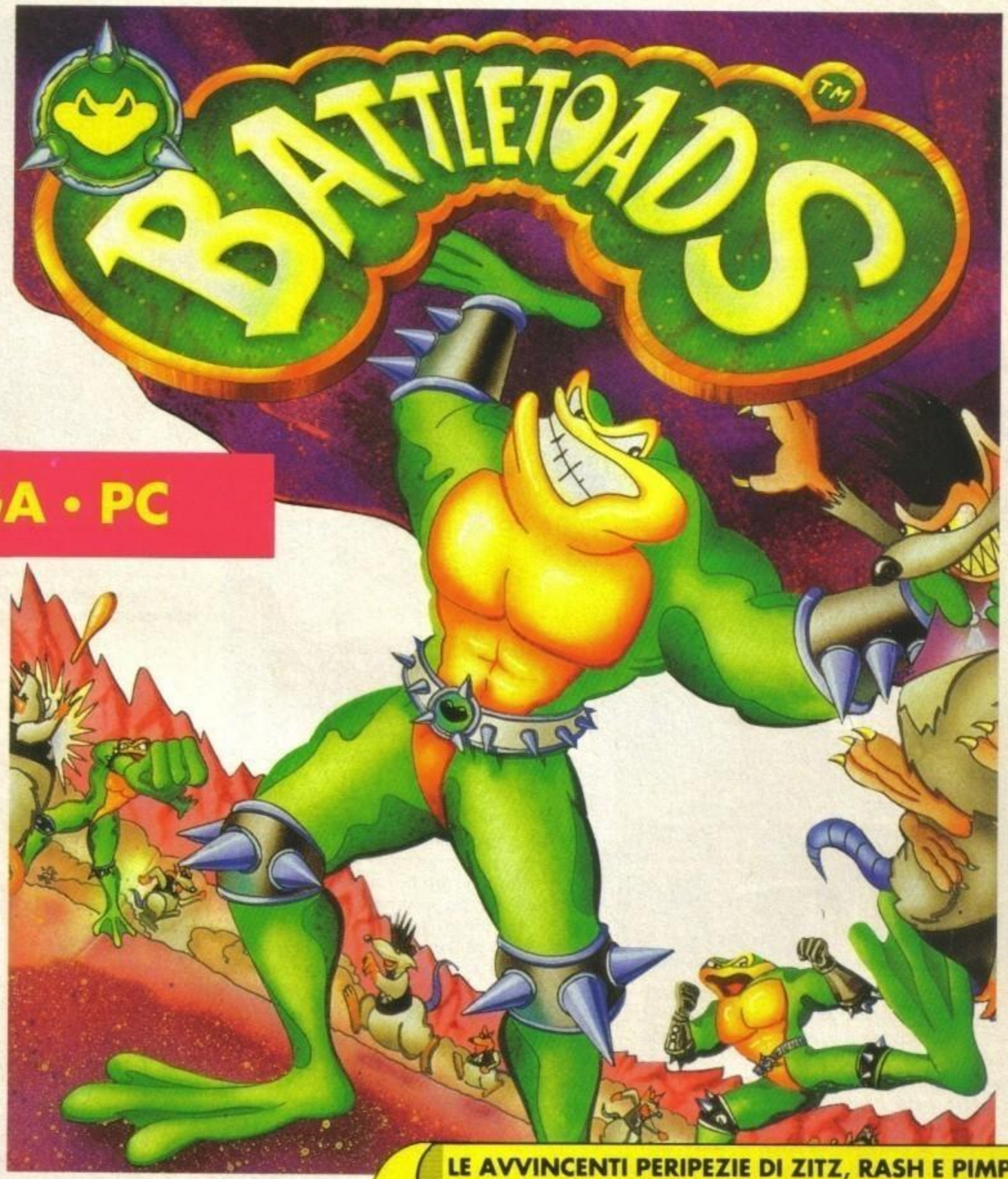


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BATTLETOADS™



AMIGA • PC

LE AVVINCENTI PERIPEZIE DI ZITZ, RASH E PIMPLE, IL TRIO DI ROSPI GUERRIERI CHE HA FATTO LETTERALMENTE IMPAZZIRE L'AMERICA!

ZITZ, RASH E PIMPLE... I BATTLETOADS!

LA MALVAGIA REGINA NERA ED I SUOI SCAGNOZZI HANNO RAPITO PIMPLE E LA BELLISSIMA PRINCIPESSA, AMICA DEI NOSTRI EROI.
COSA INTENDI FARE?
LA RISPOSTA È UNA SOLA: PASSARE ALL'ATTACCO!
PERCHÈ SEI UN BATTLETOAD E I BATTLETOADS NON PIANGONO, NON SI DISPERANO E NON CHIEDONO AIUTO!

MINDSCAPE

TRADEWEST

RARE

LEADER DISTRIBUZIONE

© & TM 1992 RARE LTD. LICENSED TO TRADEWEST INC. BY RARE COIN-IT, INC. SUB LICENSED TO MINDSCAPE INTERNATIONAL LTD.

CADARIO

http://www.oldgamesitalia.net/

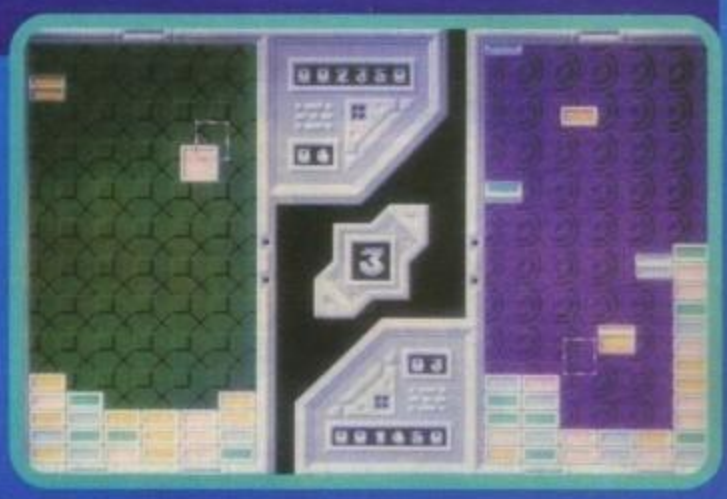
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACCOLADE per AMIGA, PC

ZYCONIX

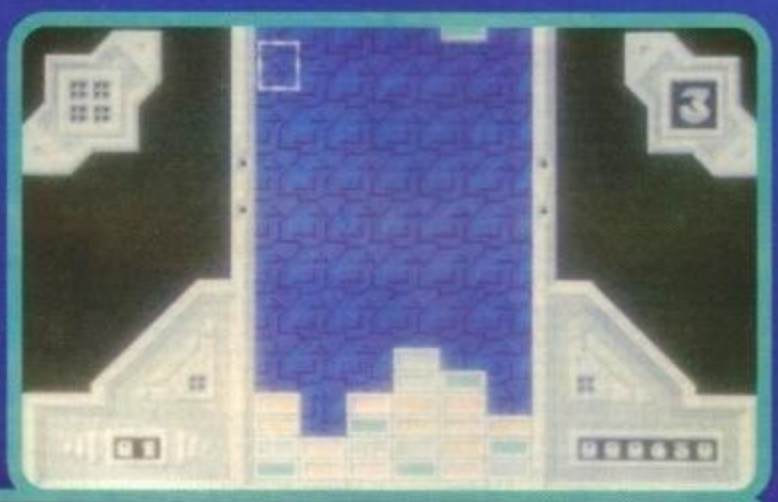
Avrei il piacere di conoscere la quantità esatta di puzzle game immessi nel mondo dei videogiochi a partire dal successo di Tetris. Ma non sarà il caso di smetterla, vale ancora la pena rischiare d'andare contro a ulteriori e prevedibili insuccessi...

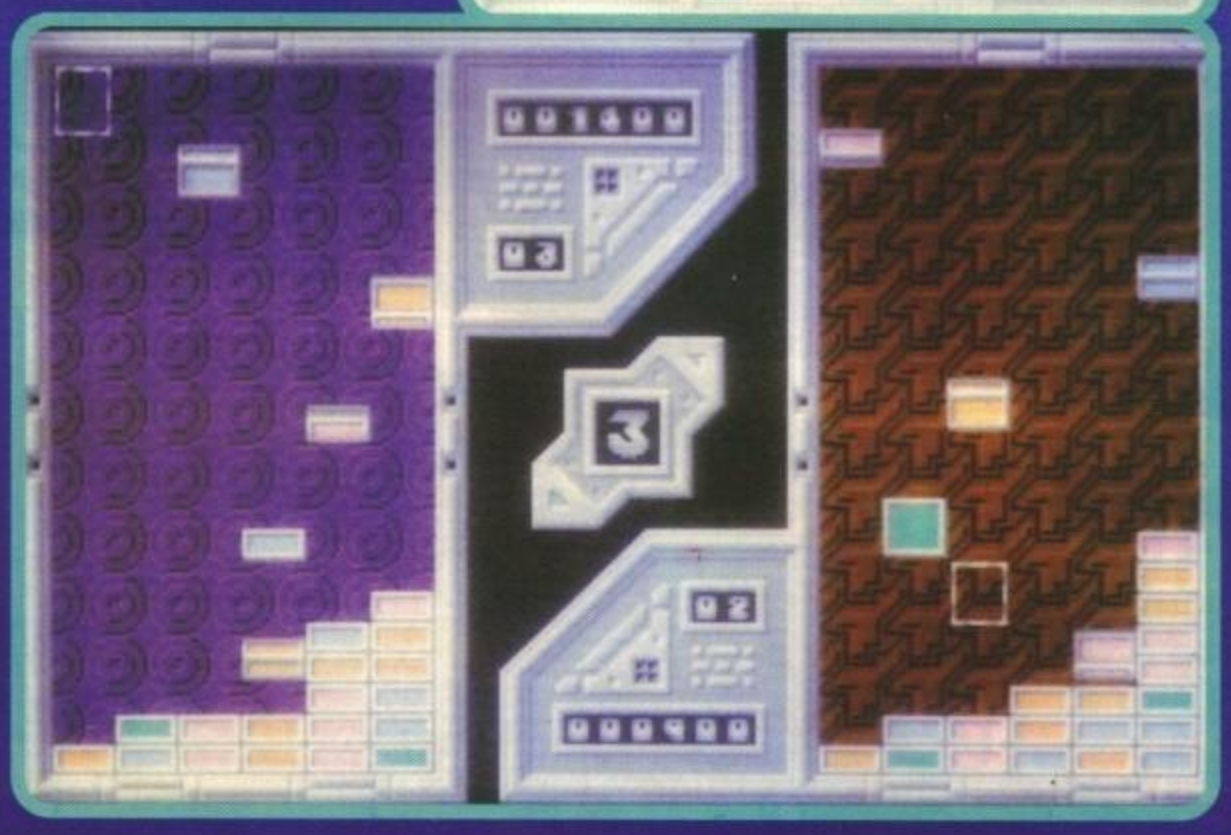


E' necessario subito stabilire il perché una persona decide di avventurarsi in un gioco di questo genere: una prima ipotesi riguarda la mancanza di denaro nel proprio portafogli (causato, ad esempio, da un infelice poker con gli amici)(una malattia ha ormai drammaticamente colpito Massimiliano e il sottoscritto, ndMax); questo infatti potrebbe portare a un soggiorno forzato alla sera davanti al proprio televisore e disponendo di un buon numero di ore, una partita a Zyconix è d'obbligo; una seconda può essere calcolata sulla percentuale totale dei videogiocatori, fra i quali tutti gli amanti dei puzzle game in genere certamente non rifiuteranno una sfida a questo nuovo prodotto targato Accolade; ultimi sono i cosiddetti pazzi che amano indistintamente tutti i giochi ("purché respirino", ndMax)(non è il caso di Marco Auletta visto che lui commenta il 99% dei prodotti con un concetto chiaro e stringato "schifezza"). Dopo questa suddivisione se vi sentite parte integrante di uno dei gruppi sopraelencati potete continuare a leggere questo articolo.

Il fatto più curioso è che i puzzle game non hanno una fine vera e propria; il vostro compito, come è facile intuire dalle foto e dai giochi già in circolazione, è di eliminare, tramite tris o combinazioni maggiori, i blocchi presenti sullo schermo; questi rettangoli, sempre uguali nella forma, varieranno di colore e si otterranno punti solo nei casi di filotti orizzontali e diagonali. Non dovrete fare altro che pensare e spostare questi oggetti prima che raggiungano il suolo. Per ravvivare il gioco, Zyconix di tanto in tanto produrrà dei bonus utilissimi a migliorare la vostra situazione; non sempre sarà facile sfruttarli e talvolta tali oggetti manderanno in fumo le vostre strategie di gioco: ad esempio se cercate di fare un tris, un bonus speciale (visibile dalla forma differente) distruggerà i vostri sogni eliminando una fila intera di blocchi. In base alle vostre preferenze, prima di iniziare, potrete scegliere la velocità dei blocchi, la musica che vi è più congeniale oppure la sfida contro un amico, opzione interessante che potrà ovviare almeno in parte alla monotonia di un puzzle game. E' davvero tutto qui, fin troppo semplice.

Massimiliano Pescatori





Amiga

Tristezza... Zyconix non riesce davvero a catturare l'attenzione del videogiocatore. E' meglio subito precisare che una partita a questo videogioco, se non siete molto abili, durerà dai 30 ai 40 minuti. Il paragone più assurdo lo si può effettuare proprio con il mito Tetris: una partita a questo gioco non durava molto, se non si era più che bravi; in aggiunta nulla era lasciato al caso perciò combinazioni casuali erano pressoché impossibili. Mentre giocavo a Zyconix, dopo essere arrivato al livello 9, è suonato il mio telefono di casa. Non trovando sul momento a pausa, ho lasciato il tutto e me ne sono andato un poco seccato a rispondere. Con stupore però, dopo una decina di minuti, sono tornato al mio Amiga e ho verificato che il caso mi aveva fatto guadagnare molti punti e la partita poteva ancora continuare.
Squallida la grafica, mentre l'unica nota positiva, era ora, riguarda il sonoro degno quasi di un campionatore di suoni.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:
GLOBALE 65%

PC

La versione Pc non presenta particolari differenze. Stessa zuppa stesso voto.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:
GLOBALE 65%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICRO[illegible]A ONE

GRAND PRIX

CADARIO

MICROPROSE FORMULA ONE

GRAND PRIX

Geoff Crammond

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

VERSIONE ITALIANA

ORA DISPONIBILE PER PC !!

LEADER DISTRIBUZIONE

IN ESCLUSIVA DA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERÀ IL: 0332/87.41.11

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THALION per Amiga

THE GAMES machine STAR PLAYER

No Second Prize

Dopo il Team Suzuki della Gremlin e Red Zone della Psygnosis, la Thalion si lancia con un'altra simulazione motociclistica in stile vettoriale: No Second Prize.

Tutto cominciò un bel giorno quando, recatomi in redazione, notai che Marco stava parlando di un gioco appena arrivato e che riguardava il mondo delle corse motociclistiche.
Immediatamente e con spasmodica frenesia chiesi a Marco come fosse tale titolo; lui, con la sua proverbiale freddezza mi disse: "uhm, carino"; tradotto, voleva dire che era bello (di solito è il contrario, ma va bene lo stesso... NdMA).
Da allora ho attuato una politica di logoramento psicologico nei confronti di Max affinché me lo desse da recensire. Come probabilmente avrete capito, questa politica ha dato i suoi frutti, ed eccomi qui, a recensire l'ennesima simulazione motociclistica in stile vettoriale (la faccenda è un po' diversa: Max mi ha chiesto la recensione, io l'ho affibbiata al Paolone, questo se l'è data a gambe e alla fine è rimasto solo Raffaele. NdMA).
Dato che lo spazio per divagare non c'è, chiudo qui l'introduzione e comincio immediatamente con la descrizione vera e proprio del gioco in questione. Innanzitutto vi dico che il gioco è molto simile a Team Suzuki, sia vettorialmente parlando sia per lo stile di guida; l'unica differenza importante è la giocabilità.
Ebbene sì, se voi credete che comprando No Second Prize avrete a che fare con una simulazione motociclistica in tutti i suoi particolari, avete cannato tutto, infatti, se i programmatori di Team Suzuki e Red Zone avevano impostato il gioco in modo che tenesse conto di tutti i fattori possibili e immaginabili compresi quelli che di solito impediscono un sano divertimento senza prima essersi fatti qualche milione d'anni di pratica, quelli della Thalion hanno optato per una strada completamente differente: sin dalla prima partita è possibile arrivare tra i primi, anche se questo non significa necessariamente un gioco facile, visto che esiste una cosa chiamata "curva della difficoltà" che in genere serve a far durare i giochi un po' più di un'oretta scarsa. Comunque, intorno alla giocabilità, come disse quel tale (sì, proprio quelli lì), c'è anche il gioco: come vi ho già accennato (ma solo accennato, eh) No Second Prize è un simulatore motociclistico, nel quale è possibile partecipare al campionato termonucleare globale scegliendo un corridore da una rosa di sei (ognuno dotato di caratteristiche proprie, più che altro della moto, visto che ci sono valori di accelerazione, velocità di punta e maneggevolezza) e correre contro gli altri per la conquista del "titolo iridato", che non so cos'è ma mi pare bello lo stesso. Altrimenti, è possibile fare pratica su uno qualsiasi dei venti circuiti disponibili, da soli, gareggiando contro un avversario o contro tutti e cinque. Vediamo un po', che rimane? Non ci sono viste esterne, tranne che nei replay, è possibile scegliere marce manuali e automatiche, la sensibilità del mouse, si possono salvare i record della pista su disco, è possibile salvare la posizione a metà campionato e riprendere più avanti... beh, dovrei avere finito. Leggetevi il commento, và.

Raffaele Sogni

Amiga

Però! Chi ha mai detto che i simulatori automobilistici sono i migliori? Ecco a voi No Second Prize che sfata questa credenza: innanzitutto, è senza dubbio dotato delle migliori routine vettoriali mai viste su Amiga, anche se in effetti non muove moltissima roba. la giocabilità è sopraffina: la moto risponde immediatamente ai movimenti del mouse, "ma senza esagerare" e non ci si ritrova ogni due secondi fuori pista come accadeva in Team Suzuki. La curva della difficoltà è settata da qualcuno che se ne intende: finire il primo circuito al primo posto è un gioco da ragazzi, voglio vedervi però al ventesimo con tanto di ostacoli sparsi per tutta la pista e curve omicide! La possibilità di scegliere il pilota e la relativa moto è una bella cosa, anche se avrei preferito sinceramente una sorta di "negozio" dove comprare add-on per il proprio cavallo d'acciaio migliorandolo di corsa in corsa, ma non si può certo avere tutto.
Il sonoro è la ciliegina finale sulla torta già di per sé invitante: gli effetti non sono nulla di trascendentale, ma la colonna sonora dell'introduzione ha davvero del mistico con le schitarrate anni '70 che hanno mandato in visibilio i musicofili (e non) della redazione. Insomma, uno che si lascia scappare No Second Prize meriterebbe di passare una giornata intera con Max. Troppo cattivo, facciamo mezza.

TECNICA:	
GIOCABILITA':	
INNOVAZIONE:	
GLOBALE	92%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE PERIFERICHE ACCESSORI PER AMIGA E PC AI PREZZI MIGLIORI

HARD DISK

HARD DISK PER AMIGA 500

Hard disk esterno da 43 Mb per amiga 500 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 550.000

HARD DISK PER AMIGA 2000

Hard disk interno da 52 Mb per amiga 2000 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb con moduli simm, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 849.000

MATERIALE DI CONSUMO

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD
10 Pz. L. 900 cad.
50 Pz. L. 800 cad.
100 Pz. L. 750 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD
10 Pz. L. 1400 cad.
50 Pz. L. 1300 cad.
100 Pz.L. 1200 cad.

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box L. 2.500
50 Posti con chiave L. 13.000
100 Posti con chiave L. 16.000
150 Posti a cassetto L. 35.000

CONSOLE

MEGADRIVE PAL/SCART
L. 249.000
CON SONIC L. 279.000
GAME GEAR L. 249.000
CON SONIC L. 289.000

SUPEROFFERTA
SUPER NES CON SUPER MARIO WORLD 2
JOYPAD
ALIMENTATORE+SCART
A SOLE
L. 389.000
SNES CON UN JOYPAD
A SOLE
L 299.000

COMPUTERS AMIGA - PC - STAMPANTI

SUPER NOVITA' AMIGA 1200

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 16 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

SUPEROFFERTE NATALIZIE

Amiga 1200	TELEFONARE
Amiga 600	L. 499.000
Amiga 600 con HARD DISK	L. 879.000
Amiga 600 con monitor 1084/s	L. 915.000

KIT CD TV CON TASTIERA-DRIVE-MOUSE ED ENCICLOPEDIA IN OMAGGIO.
L. 1.290.000

AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE CON MONITOR 1084/S
L 1.440.000

SUPEROFFERTA PC 286/20

2 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.150.000

SUPEROFFERTA PC 386/sx/25

2 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.500.000

TUTTE LE NOVITA' DISPONIBILI AI PREZZI MIGLIORI TELEFONA !!!

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 350.000
Star LC 200 colore	L. 490.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink Jet 80 col.	L. 679.000

PERIFERICHE - ACCESSORI - ESPANSIONI PER AMIGA 500 - 1000 - 2000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 129.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 119.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con Apocalypse	L. 169.000

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile e tempo di campionamento velocissimo, impiego molto semplice, software in dotazione.
L. 99.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 49.000
Espansione 1Mb per A600	L. 139.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 299.000
Espansione 1Mb per plus	L. 99.000
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse selector	L. 29.000
Mouse chic microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Pistola Gun Shot	L. 99.000

MONITOR

PHILIPS 8833 II
L. 430.000
COMMODORE 1084S
L.430.000

NOVITA'

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA
Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilita'.
L. 299.000

KICKSTART 1.3 SU ROM
L. 59.000

NOVITA'
VIDEO STREAMER PER AMIGA
L. 129.000

GENLOCK PER AMIGA

Il Genlock e' un apparecchio che Vi permetterà di registrare, miscelare, dissolvere le immagini video dell'amiga su un qualsiasi videoregistratore standard, ottenendo cosi' immagini sensazionali.
Plus L. 490.000 K090 L. 299.000

NOVITA' INTERFACCIA VIDEO PER PC VGA/SCART

Questa interfaccia vi permetterà di collegare il vostro Pc a qualsiasi televisore dotato di presa scart mantenendo la compatibilità video.
L. 129.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DEMONWARE per Amiga

Tearaway Thomas

E' stato annunciato come il platform più veloce di tutti i tempi su Amiga. Vi ricordate di lui? No?! Massì, è Thomas: il cugino scemo di Sonic...

Contrariamente a Sonic, Thomas non è un porcospino e ribaltando ogni più plausibile previsione è addirittura più scemo del suddetto. Com'è possibile direte voi! Nulla è impossibile a questo mondo, difatti nessuno di questi due esseri è in effetti il più bizzarro, il più batuffolone, il più peloso e il più pigro animale della terra. Escludendo quell'amorfo del mio gatto non rimane che una sola possibilità ed è inutile dirvi che si tratta di Giancarlo "trecento giorni all'alba" Calzetta.

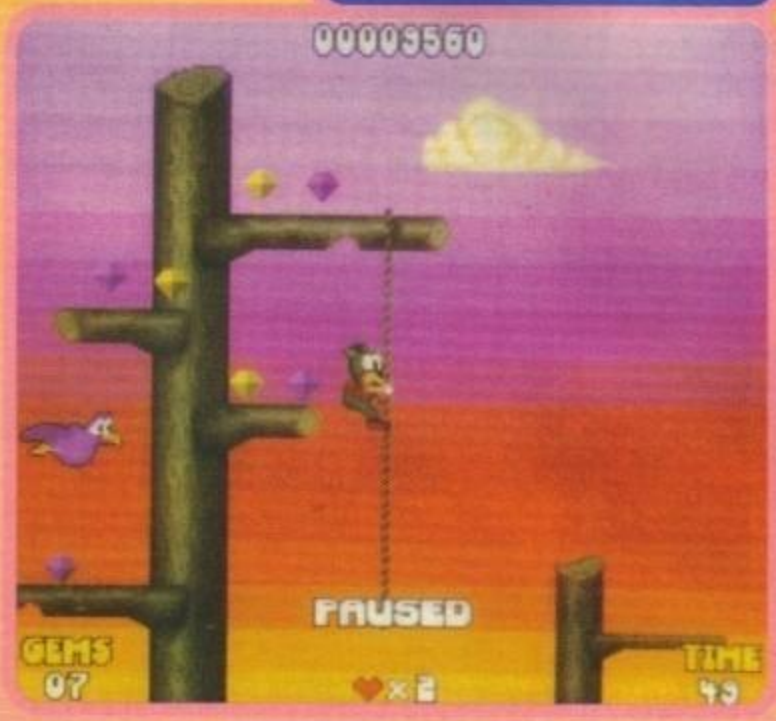
Ma torniamo al gioco. Dicevamo appunto di Thomas e della sua parentela con Sonic. Cosa hanno questi due esseri in comune, oltre al fatto di essere entrambi odiosi? Ma la velocità, e che diamine! E nient'altro? Apparentemente no.

Bene, allora sarà successo pure qualcosa. Chessò io, una nuova pazza mente criminale intenta a conquistare il mondo. Oppure una fuga radioattiva che ha messo in pericolo gli abitanti di mezzo mondo. No eh? E vabbè, che ci posso fare io se c'è qualcuno su questo pianeta così stupido da avere delle crisi di gelosia per il successo avuto dal cugino e fare così un incubo in cui ci sono migliaia e migliaia di cristalli da raccogliere? Ma ve lo immaginate? Centinaia di migliaia di cristalli sparsi in giro per una foresta, che se non raccoglierete sarà il vostro luogo di prigionia per l'eternità. Lo so!

E' un incubo che solo una mente contorta e danneggiata come quella di Thomas poteva avere. Ed ora, per colpa sua, voi vi ritrovate a dover impersonare questo strano animaletto tanto stupido quanto lo è la sua espressione da vero beota, e il vostro compito è quello di riuscire a raccogliere un certo numero di cristalli sparsi per ogni livello in modo tale che vi sia data così la possibilità di accedere a quello successivo.

Il problema è che dovrete nello stesso frangente di tempo raccogliere un'alta percentuale di cristalli (a voi il compito di scoprire quanti, io comunque vi consiglio di raccoglierne il più possibile...), trovare l'uscita, che molto spesso è situata in posti impensabili, e lottare contro il fattore tempo che tanto per cambiare è tiranno più che mai. Tanto per rendere le cose più complicate, ci saranno numerosi nemici decisi a rendervi l'esistenza impossibile, persino in un sogno. Per riuscire a svegliarvi da questo brutto, bruttissimo, incubo è infine inutile dirvi che dovrete superare tutti i livelli di tutti i mondi che per la precisione sono, facciamo un rapido conto... otto per cinque sommato alla radice cubica del numero dei peli di JH diviso la percentuale di volfranio arrugginito contenute nelle sigarette che vende il mio marocchino di fiducia... godziliardi e godziliardi.

Emanuele Scichilone



Amiga

In effetti su questo gioco non c'è molto da dire: lo scopo lo sapete (anche se dubito che si tratti di un incubo...), i livelli sono tanti, è veloce, lo scrolling è fluido, la grafica è ok, povera di elementi, ma molto colorata, la musica di accompagnamento è buona e non fa crollare i nervi (e questo è un punto a favore, è già sufficiente il gioco in sé a farveli andare a pezzi...), in più è divertente, che volete di più? Beh, sì, è possibile interagire con i fondali, saltando su alberi e cartelli, arrampicandosi sulle funi (sia in verticale che in orizzontale, passando così direttamente per le cime degli alberi) e la cosa che attira di più del gioco stesso è forse il fatto di dover pensare in fretta quando ci si trova davanti ad un vicolo cieco o ad un ramo irraggiungibile con un normale balzo, e quindi plausibilmente la strada da seguire è un'altra. Cosa non mi convince? Il fatto che il gioco stesso ha un'aria alquanto scialba. In definitiva è ok e giocarci è indubbiamente divertente, ma è povero di particolari grafici, che non rendono il primo impatto dei più felici. I programmatori della Demonware hanno fatto una scelta, velocità piuttosto che impatto visivo. Che sia quella vincente? A me non ha convinto del tutto.

GLOBALE
81%

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OCEAN per Amiga L. 49.900, PC L. 49.900

Amici sportivi ecco a voi il seguito di WWF: WWF "salviamo gli animali"... Ehm, no scusate, WWF European Rampage. Sarà migliore del suo predecessore? Mah, leggete la recensione che forse è meglio.

WWF EUROPEAN RAMPAGE TOUR

Ricordo ancora chiaramente i giorni in cui aspettavo con trepidante attesa le quattro del pomeriggio per sintonizzare il mio televisore su Tele +2, dove Dan Peterson avrebbe commentato il mio programma preferito (naturalmente dopo Candy Candy): Wrestling Spotlight. Questo, naturalmente, fino a quando non hanno deciso di mettere a pagamento la cara emittente...

A quel punto fui colto dalla disperazione più profonda, le mie giornate così perfettamente programmate, si trovavano ora a dover gestire un buco di una intera ora; cosa fare in quel lasso di tempo? Il problema era grave, ma preferii non pensarci e recarmi nel mio soft center di fiducia.

Lì, in una bacheca notai la soluzione al mio problema, WWF della Ocean, lo conoscevo già da tempo in quanto grande frequentatore delle sale giochi, ma vederlo lì, in attesa solo di essere comprato e giocato, mi sembrava un sogno.

Lo comprai, e in men che non si dica lo inserii nel mio caro, fido Amiga; la smania di cominciare era tanta, ma appena vidi la scattosità dei movimenti dei vari Hulk Hogan e Ultimate Warrior, la eccessiva facilità del gioco e la necessità di avere un joystick indistruttibile, lo segregai ben presto nel dimenticatoio che tutti abbiamo in uno sgabuzzino apposito o, più facilmente, sotto il letto.

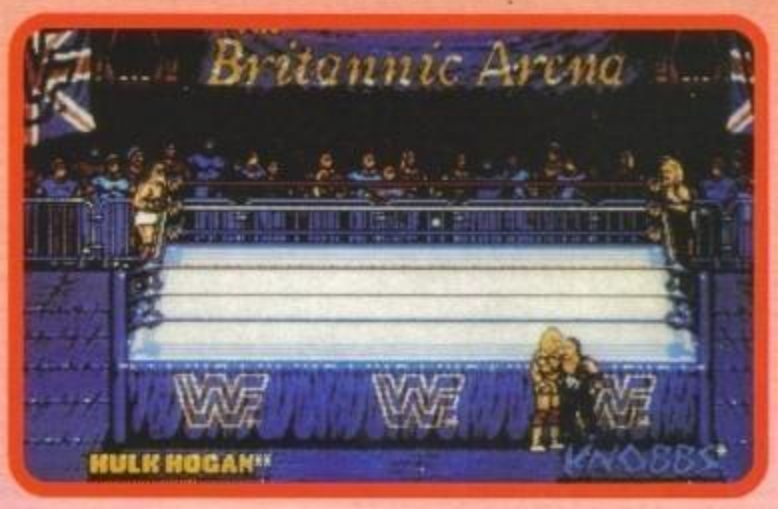
Ad ogni modo, per i pochi lettori che non sanno cos'è il wrestling mi accingerò ora a delinearne brevemente i tratti; questo "sport" vede due concorrenti fronteggiarsi in un ring; lo scopo principale dei due è in poche parole quello di farsi un mazzo tanto fino a quando uno dei due atleti non cade al tappeto stremato facendosi "schienare"; questi incontri, che per la maggior parte delle volte degenerano in vere e proprie risse, hanno la peculiarità di essere impressionantemente coreografici, ma anche completamente innocui, sia per i partecipanti, sia per la psiche dei telespettatori, infatti è più che palese l'innocuità della tenzone.

Questi incontri infatti, vengono seguiti da milioni di persone, non tanto per la violenza che ne scaturisce, ma più che altro per ammirare la resistenza e la forza fisica di questi colossi americani. L'incontro ha termine quando, come già detto in precedenza, l'avversario viene schienato e dopo che l'arbitro (più una figura simbolica che un vero arbitro) ha fatto il suo fatidico conteggio (sbattendo per tre volte la mano sul morbidissimo tappeto del ring).

Ma veniamo finalmente al seguito di questo WWF Wrestle Mania; WWF European Rampage, in teoria, dovrebbe essere l'evoluzione del precedente, in cui dovrebbero essere apportate migliorie grafiche, l'ampliamento dei personaggi da utilizzare, maggiore varietà di mosse.... Ho appositamente utilizzato il condizionale perché le cose non sono andate esattamente così... invece

no, anzi, WWF II è probabilmente peggiore rispetto al suo predecessore, e questo la dice già tutta.

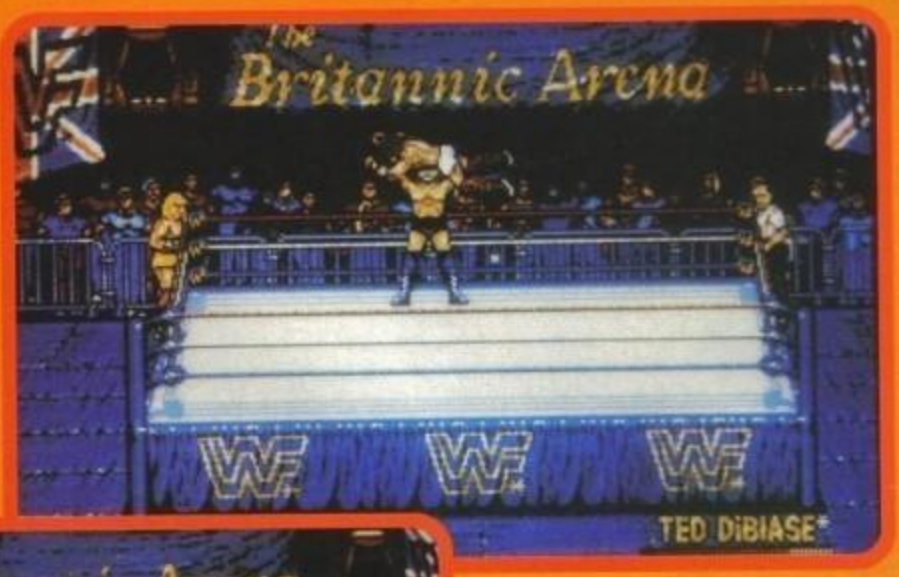
Partiamo quindi con le differenze: innanzitutto la parte grafica è stata completamente rifatta, sopprimendo quei tratti dei personaggi classici del coin-op, e rendendoli meno nitidi e ancor più scattosi (sembra veramente una battaglia fra robot), il ring è ora disegnato malissimo e

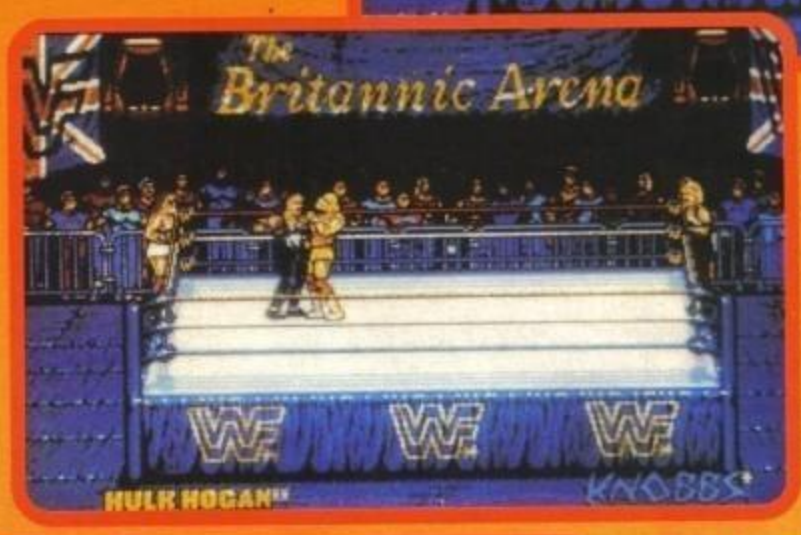


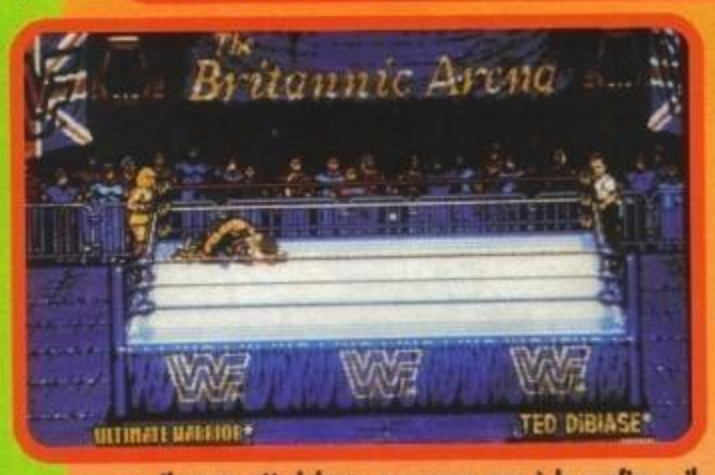
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

caratterizzato da una scarsissima profondità; l'unico lato positivo è dato forse dalle dimensioni più realistiche rispetto alla precedente versione. Per quanto riguarda la parte sonora, si rimane piacevolmente impressionati nella schermata delle opzioni, e in particolar modo negli "inni" dei quattro wrestler che potrete scegliere a vostro piacimento (vi dirò in seguito chi sono); però, non appena si comincia a giocare, gli effetti sonori si riducono all'osso, limitandosi ad esprimere le cadute e il conteggio dell'arbitro (oltretutto digitalizzato abbastanza male). Arriviamo quindi alla preannunciata descrizione dei quattro personaggi che potrete scegliere: Macho Man, Ultimate Warrior, Hulk Hogan e Bret Hart. Nella schermata delle opzioni sono resi abbastanza bene, anche se non sono digitalizzati e a mezzo busto come in WWF Wrestle Mania; queste discrete schermate introduttive, però, sono destinate a perdersi nella nebbia immediatamente dopo aver iniziato a giocare, infatti gli sprite principali sono resi così male da sembrare convertiti direttamente da un Master System e incollati sul monitor dell'Ami-

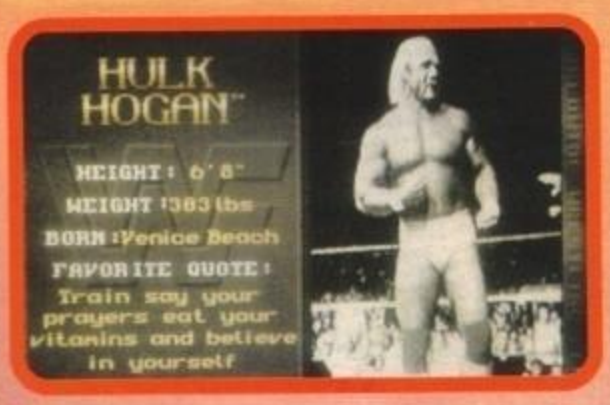






ga. Il punto più dolente comunque non è la grafica o il sonoro, bensì la giocabilità; ebbene sì, infatti se nella prima versione un difetto era l'eccessiva facilità, qui le cose si capovolgono; pensate che già contro i primi avversari (i Nasty Boys), le cose si faranno molto difficili, ad esempio mi ha dato veramente fastidio il fatto che i Nasty Boys tolgano il doppio dell'energia rispetto a quella che può togliere il giocatore usando gli stessi colpi. Le mosse a disposizione sono veramente poche, potrete contare infatti soltanto su una serie di pugni e di calci, con la caratteristica di una sola mossa specifica per ogni atleta. Interessante la possibilità di scegliere se giocare da soli contro il computer, se fare pratica contro un avversario umano, oppure giocare in due nella stessa squadra e combattere il computer, ad esempio Hulk Hogan e Ultimate Warrior (voi e il vostro compagno) contro i Nasty Boys (la squadra computerizzata). Bisogna ammettere che grazie a questa opzione, la longevità sale parecchio, attribuendo così al prodotto un piccolo "ritardo di archiviazione" e quindi rallentandone la sua inevitabile fine... che sarà comunque ingloriosa.

Raffaele Sogni



Amiga

Dopo WWF Wrestle Mania, la Ocean si rilancia nelle simulazioni sportive commercializzando il seguito del succitato titolo: WWF Europea Rampage. Il gioco, teoricamente, dovrebbe simulare lo sport più brutale degli ultimi anni, infatti vi vedrà protagonisti di una battaglia stremante contro le coppie più famose del wrestling. Fin qui tutto "bene", quindi, ma allora l'inghippo dev'è direte voi? L'inghippo c'è e si vede; innanzitutto la fattura tecnica del gioco è di media qualità; se si escludono le schermate di contorno è graficamente reso malissimo, il pubblico che assiste all'incontro è completamente statico, mentre gli sprite principali sono confusi e pessimamente animati; negativo anche l'aspetto della giocabilità, con il vostro personaggio che si muove claustrofobicamente all'interno del ring, letteralmente rincorso dall'avversario (i loro movimenti mi hanno ricordato quelli di Double Dragon sul sessantaquattro). La vostra partita infatti si riassumerà in una continua toccata e fuga, mentre quando vi andrà male, e verrete colpiti anche una sola volta, vedrete la vostra energia calare vertiginosamente. Per quanto riguarda la scelta dei personaggi, sono disponibili quattro wrestler, tutti con le stesse mosse a disposizione e una "mossa speciale" che varia da atleta ad atleta, un po' pochino, non vi pare?. Per concludere, un gioco che non me la sento proprio di consigliarvi, con l'unica riserva che forse, magari (chissà) potrebbe piacere a coloro ai quali è piaciuto tantissimo il primo WWF.

TECNICA: 😕 GLOBALE
GIOCABILITA': 😕 68%
INNOVAZIONE: 😐

PC

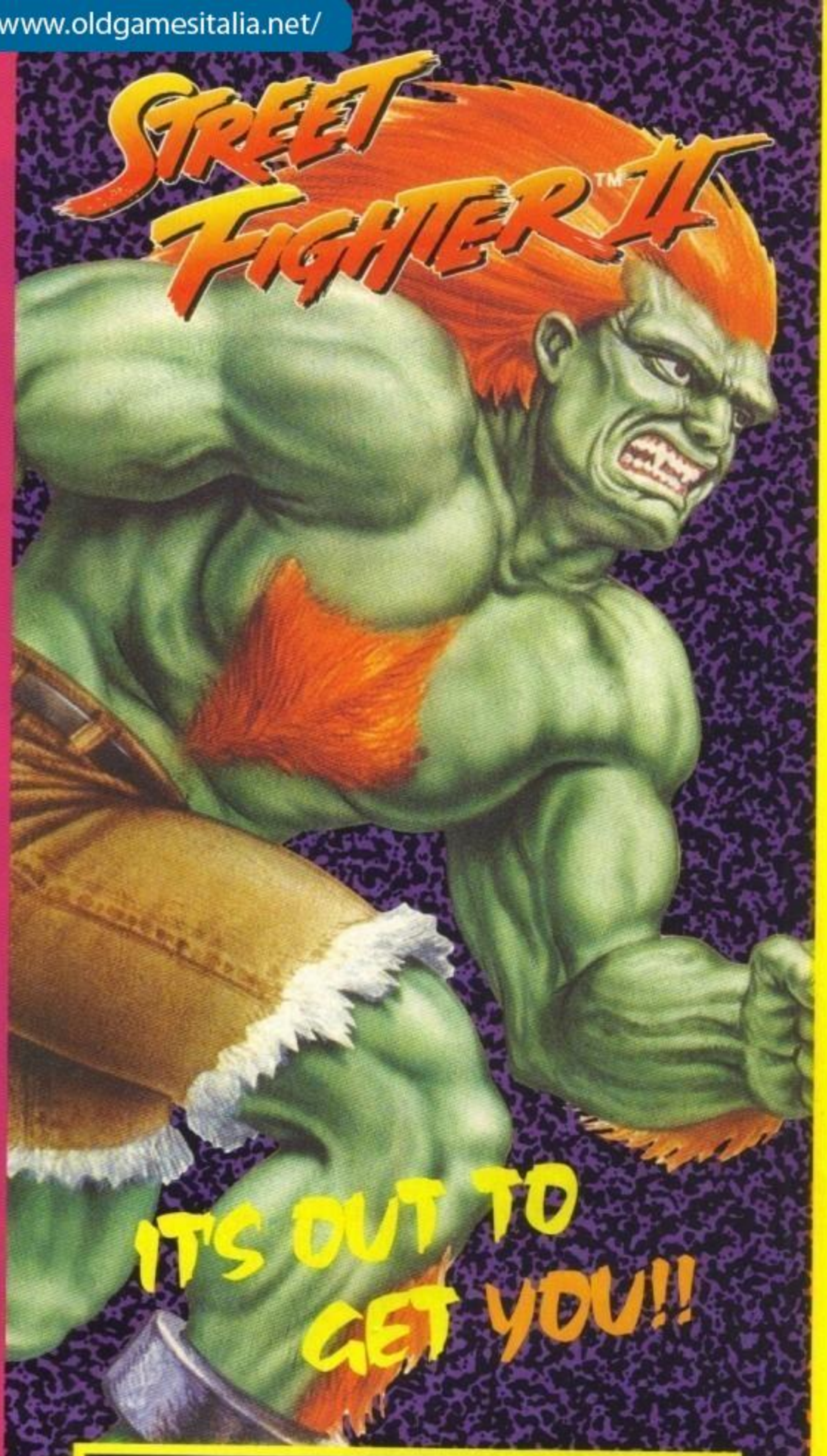
Stesso discorso della versione Amiga, un gioco ben presentato che però non regge alla prova più importante: quella dell'effettiva giocabilità.

TECNICA: 😕 GLOBALE
GIOCABILITA': 😕 68%
INNOVAZIONE: 😐

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIRETTAMENTE DALLE SALE GIOCHI!



È GIUNTO IL MOMENTO
DI METTERE ALLA PROVA
LA TUA FORZA, LA TUA ABILITÀ.
HAI LA STOFFA PER DIVENTARE
UN VERO GUERRIERO DELLA STRADA?

CAPCOM USA

U.S. GOLD

C64 C	L. 29.900
C64 D	L. 29.900
AMIGA	L. 59.900
PC	L. 69.900

Street Fighter™II ©1992 Capcom USA Inc. All rights reserved. Street Fighter™II is a registered trademark of Capcom USA Inc. Manufactured and distributed under license from Capcom USA Inc by U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX.

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

US GOLD/SSI per PC

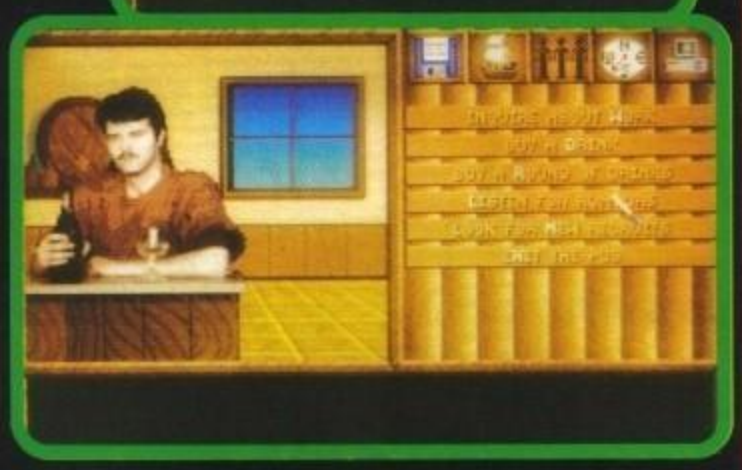
SPELLJAMMER
COMPUTER GAME

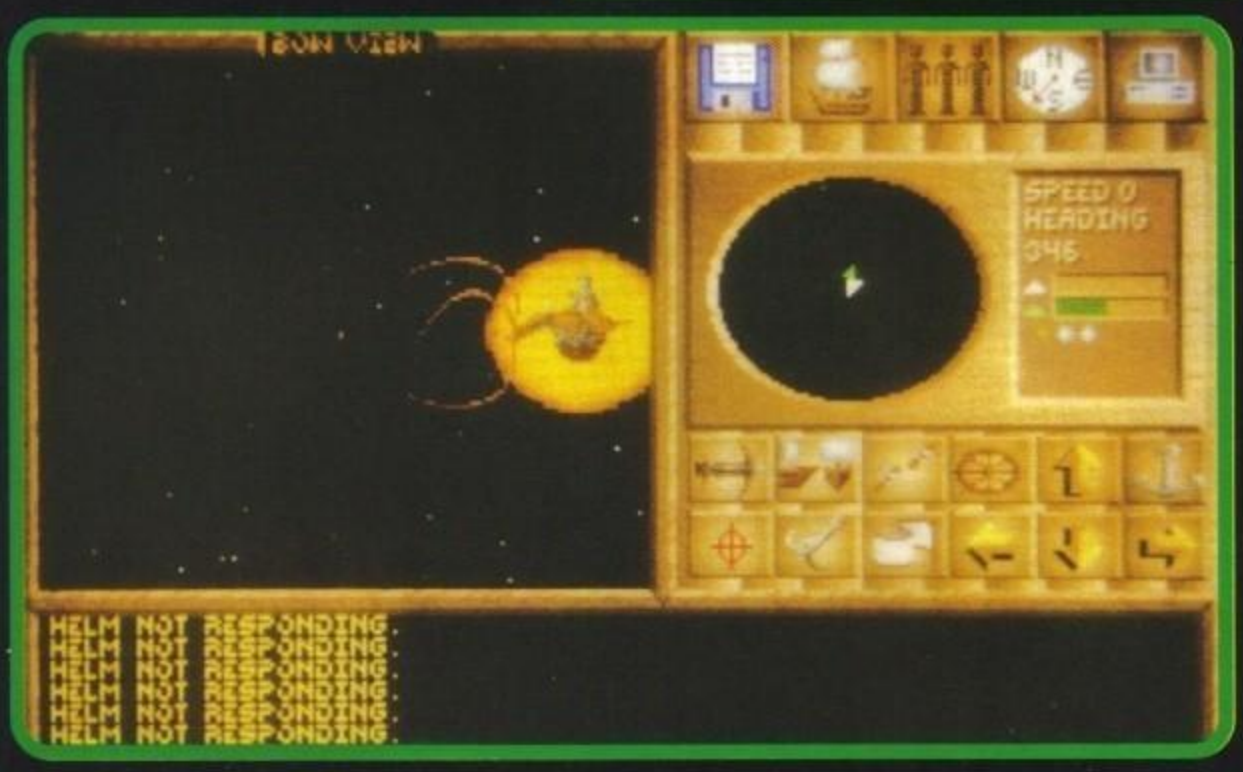
PIRATES OF REALMSPACE

Chi ha detto che lo spazio debba per forza essere solcato da corazzate ipertecnologiche e non da vascelli in legno e che una mazza ferrata o una catapulta non possano fare lo stesso lavoro di un folgoratore o di un cannone laser?

Chiunque fosse adesso sta rinchiuso tra le comode pareti imbottite di qualche reparto neurologico, ma, per nostra sfortuna, ha fatto in tempo a passare l'idea a quelli della TSR (quelli dei giochi di ruolo come D&D, per capirci) che ne hanno approfittato per creare uno degli scenari di AD&D di minor successo degli ultimi tempi, un universo in cui elfi, umani, maghi & Co. su vascelli spinti dalla magia possono avventurarsi in un universo più affollato di una svendita ai grandi magazzini: in una parola Spelljammer.
Sorvoliamo su razze, equipaggiamento e combattimenti che sono assolutamente identici agli altri giochi AD&D, anche i pianeti sono ridotti a delle normali città da visitare con i soliti negozi e taverne, con l'aggiunta magari di qualche astronavivendolo. Per spostarsi da un pianeta all'altro si può inserire "l'autopilota" stabilendo la destinazione sull'apposita mappa; possono capitare occasionali incontri (scontri) con altre astronavi (carine sono le descrizioni e le immagini di questi vascelli perlomeno originali): un sorta di sequenza "arcade" in soggettiva mentre sparate con balestre e catapulte verso il nemico o tentate di abbordarlo, etc.
Lo scopo del gioco sinceramente non l'ho ancora compreso: probabilmente si tratta semplicemente di trasportare cargo di merci da un pianeta all'altro eseguendo qualche missione affidatavi, come la caccia a qualche astronave pirata, di quando in quando.
Spero sinceramente che la SSI faccia qualcosa di meglio con quel Dark Sun di prossima uscita di cui hanno promesso grandi cose, perché se penso che sia Spelljammer che Star Control 2 in fondo sono entrambi giochi di esplorazione e combattimento spaziale...

VF





PC

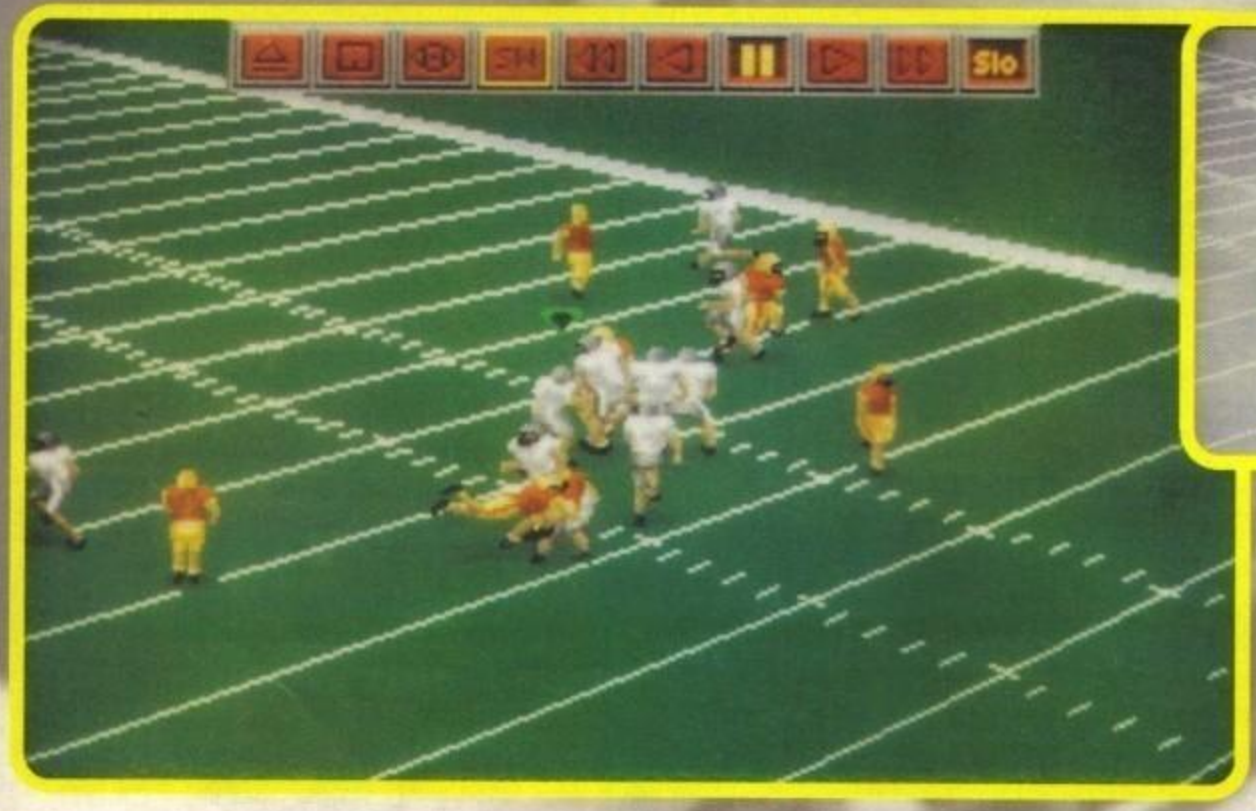
Non ci credo: non è possibile che la SSI, dopo Buck Rogers, ci abbia riprovato con un altro RPG di ispirazione spaziale con risultati addirittura peggiori. Già lo scenario dell'originale da tavolo è moderatamente ridicolo e inutile con elfi, maghi e chierici che si prendono a mazzate su astronavi di legno tra pianeti di un sistema solare del tutto equivalente a un arcipelago di isole; scenari alla Wells o Verne tipo Space 1889 o Martian Dream hanno un fascino di gran lunga maggiore. La realizzazione, poi, è addirittura quanto di peggio si sia visto dalla SSI negli ultimi tempi. Non c'è praticamente avventura nel gioco e i viaggi tra i pianeti di questo sistema solare non sono che una mera giustificazione per le sequenze di combattimento delle navi, non è infatti possibile esplorare in maniera decente alcun pianeta: tutto l'universo è stato ridotto dalla SSI a un insieme di negozi, tempi, banche o taverne. Nei combattimenti "arcade" tra astronavi poco dipende dalla vostra abilità (grazie all'evolutissimo sistema di controllo) e molto dalla potenza della vostra nave e dagli skill dell'equipaggio. C'è anche la possibilità di andare all'arrembaggio della nave nemica e la battaglia si trasforma in uno dei soliti combattimenti tra personaggi, a mazzate ed incantesimi: il sistema delle opzioni è stato semplificato e la grafica ritoccata (per non dire peggiorata) ma lo spirito rimane assolutamente identico.
Tutta questa questa grazia vi viene fornita in un complesso di mediocre grafica statica (numerose le digitalizzazioni ritoccate tipiche di chi ha poca voglia (o non sa) disegnare) e qualche animazione per viaggi e combattimenti nell'apposita (piccola) finestrella che per la complessità e la mole di lavoro richiedono almeno un 386 per girare in maniera decente (funziona comunque, a velocità ridotta, anche su un 286): Cybertech Systems, segnatevi questo nome, io non gli farei programmare neanche una lavastoviglie.

TECNICA:	☹	GLOBALE
GIOCABILITA':	☹	62%
INNOVAZIONE:	😐	

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIERRA/DYNAMIX per PC



COMMIT TO ★ EXCELLENCE

FRONT PAGE SPORTS Football

Vogliamo fare una recensione un po' diversa dal solito spiegone delle regole+breve occhiata al gioco+commento? Ok, eccovi serviti...

THE GAMES machine STAR PLAYER

Allora, innanzitutto un po' di regole per i molti non iniziati a questo sport (a volte la mia demenzialità tocca vette assolutamente irraggiungibili per i comuni mortali): il mitico football americano, quello dei commenti spassosissimi di Dan Peterson&soci si gioca in su un appezzamento erboso (o sintetico) lungo 120 yards (1 yard=0,914 metri. NdProf. di Tecnica) e largo un tot (non sono mai stato tanto ferrato nel football americano), appezzamento che viene calpestato, a turno, da 22 giocatori (11 per squadra) scelti tra un massimo di 94 (47 per squadra), vestiti in modo da sembrare grossi ed indistruttibili come Robocop, e il cui scopo è quello di oltrepassare il limite della zona di campo avversario, entrando in suddetta zona con la palla in mano, in modo da mettere a segno un touchdown, che vale 6 punti. Questi sei punti possono poi diventare 7 se il giocatore designato sarà così bravo da calciare la palla (che per la cronaca è ovale) in mezzo ai due enormi piloni posti alle due estremità del campo, come succede in pratica nel rugby. I punti possono poi anche essere conquistati con il calcio diretto in mezzo ai pali durante una normale azione di gioco (senza cioè aver necessariamente realizzato un touchdown), ma qualsiasi azione vogliate compiere dovete tener conto delle due regole fondamentali del football: la palla, quando è giocata (e cioè in movimento) non deve mai toccare terra, perciò

commetterete un fumble se toccherete la palla e non la tratterrete o un incompleto se l'ovale cozza contro il terreno senza essere intercettato o se viene bloccato da un avversario. Avete inoltre quattro azioni di gioco, chiamate down, (ognuna delle quali interrotta se il gioco produce una mischia con la palla ferma, se il giocatore portatore di palla esce dal campo e altre infrazioni simili) per avanzare di 10 yard, se non riuscirete a percorrere tale spazio nei quattro tentativi la palla passerà agli avversari.

Bene, esaurita la prassi tecnico-agonistica passiamo ad esaminare più dettagliatamente questo Front Page Sports: Football, che dovrebbe essere il primo di una serie di giochi sportivi estremamente reali (tanto che sulla scatola recita "se volete più reali-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

smo dovrete andare allo stadio la domenica pomeriggio"). Il gioco si presenta subito alla grande, con una scatola estremamente accattivante e un manuale che assomiglia tanto una pubblicazione specializzata per gli schemi e i metodi di gioco del football americano. Come tutti i giochi sportivi che si rispettino, una volta installato e caricato, vi offrirà la possibilità di buttarvi direttamente nella mischia con l'opzione quickstart, di giocare una partita d'esibizione o di impegnarvi direttamente in un intero campionato. Durante le partite vi sarà possibile decidere il tipo di gioco offensivo e difensivo, decidere le sostituzioni, chiamare i time-out in caso di problemi (che alle prime partite vi si presenteranno in quantità industriali). A seconda della vostra abilità potrete poi scegliere se fare semplicemente il coach, se dare anche il via all'azione o se controllare completamente il gioco, il che vi permetterà di evitare l'azione frenetica se non siete esperti, ma soprattutto, se avete già una certa conoscenza in materia, di interpretare interamente gli schemi, i passaggi e i touchdown della vostra squadra. Se invece avete deciso di competere contro le squadre della lega nel campionato della NFL, allora avrete innanzitutto il calendario delle gare che dovrete disputare, sia in casa che in trasferta, potrete decidere lungo tutto l'arco della stagione gli acquisti da fare e soprattutto gli uomini da mandare in campo e quelli da risparmiare per le gare clou, avrete la possibilità di monitorare, anno per anno, i vostri giocatori, in modo da sapere quali rendono e quali no, quali sono troppo vecchi e quali sono invece al culmine della loro carriera. Per ciò che riguarda invece il gioco d'azione vero e proprio evito di raccontarvi per filo e per segno le azioni che potrete condurre perché altrimenti vi annoiereste a morte, preferisco piuttosto dirvi che il giocatore utilizzato in quel determinato scorcio d'azione verrà segnato da un cursore di colore differente dipendente dal possesso o meno della palla, che potete simulare ogni singolo aspetto del football americano, compresi i finti passaggi, che potete passare la palla in tutti i modi possibili immaginabili e che, soprattutto, se una determinata azione vi è piaciuta tanto la potrete salvare e rivedere più volte da nove diverse angolazione e con il replay. Le ultime due note tecniche che tengo ad evidenziare sono: l'editor degli schemi, con il quale potete crearvi qualsiasi tipo di gioco vi venga in mente e la catastrofica marea di statistiche che vi tengono compagnia durante tutto il gioco. Davvero qualcosa di eccezionale.

Andy Orchesi

PC

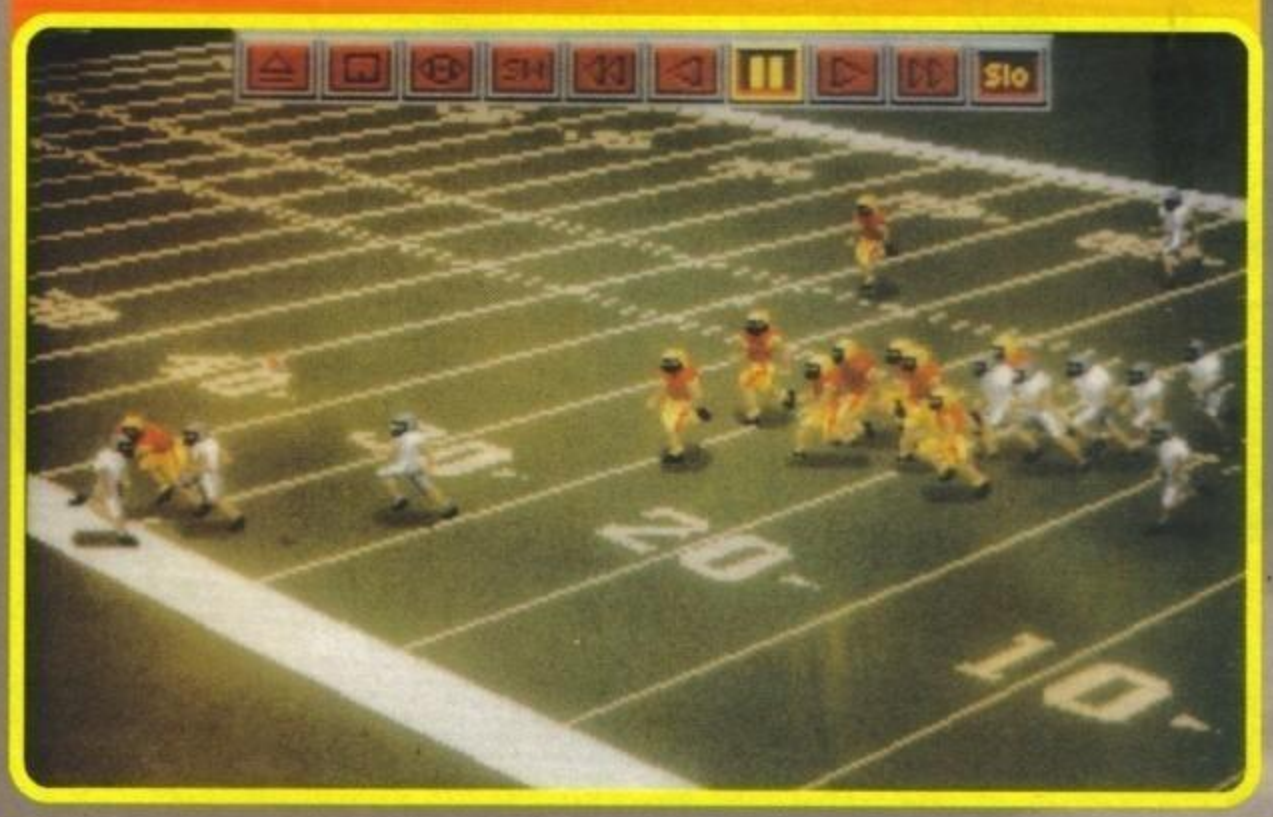
Dato che non ne ho parlato nella recensione veniamo alla parte puramente di programmazione, e cioè la grafica che è estremamente fluida, nella brillantezza dei 256 colori, e soprattutto decisamente ben disegnata, e il sonoro che tutto sommato non è disprezzabile. Inoltre, altra caratteristica che non ho citato precedentemente, i fattori climatici e di superficie del campo non sono solo semplicemente considerati (ricordo che in giochi come Joe Montana o Mike Ditka il sole splendeva sempre e i campi erano tutti uguali), ma influiscono realmente sulle vostre giocate, rendendo viscido il pallone o permettendovi scatti più o meno repentini. Insomma, abbiamo di fronte il gioco che più di qualunque altro assicura l'idea di realismo e di perfetta riproduzione dello sport nazionale americano, e sicuramente gli appassionati di questa disciplina non possono assolutamente perderselo. A questo punto ho purtroppo un annuncio che potrebbe guastarvi la festa: i requisiti sono decisamente più che elitari. Per giocare a FPS: Football dovrete infatti avere un 386SX, 640Kb di RAM di cui 588 liberi, MS-DOS 5.0, 8 mega liberi sull'hard disk, una VGA e relativo monitor a colori, un drive da 1.44 o da 1.2 mega e sono fortemente consigliati 2 Mb di RAM con gestore di memoria espansa annesso, un mouse, un joystick (se volete giocare in coppia), una scheda sonora (Soundblaster, Pro Audio Spectrum o Roland), il file di caching SmartDrive. Se possedete tutto questo e vi lasciate sfuggire FPS: Football perdete davvero un capolavo-

TECNICA:

GIOCABILITA':

INNOVAZIONE:

GLOBALE 91%



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INDIANA JONES

and the FATE of ATLANTIS™

"IL FAMOSO ARCHEOLOGO E' TORNATO NELLA SUA AVVENTURA PIU' AVVINCENTE!"

disponibile per AMIGA e PC.

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

C.T.O.

LUCAS Arts

IN ITALIANO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERPLAY per PC

CASTLES II
SIEGE & CONQUEST™

Vi piacerebbe tornare indietro nel tempo e diventare un conquistatore del trono bretone? No? Vabbé, ma visto che oramai TGM lo avete comprato potreste anche fare lo sforzo di leggervi pure 'sta recensione...

Evitiamo noiosissime lezioni di storia britannica e veniamo al dunque: la bretagna è senza un re, morto per le cosiddette "cause naturali", e naturalmente si scatena una furiosa lotta per la successione. In questa lotta siete ovviamente coinvolti anche voi e dovete darvi da fare per espandere il vostro piccolo dominio a tutte le terre circostanti, e soprattutto per diventare così famoso, potente e influente da essere nominato re. Allora, il gioco si presenta con una discreta interfaccia grafica costituita da un pannello contenente tutte le opzioni che vi servono, barre di status per le azioni consentite e, al centro, la mappa di gioco divisa in settori (corrispondenti alle provincie). Dato che sarebbe utile conoscere innanzitutto i propri mezzi la prima cosa da fare è controllare i tre pannelli principali, che sono il fulcro di tutto il gioco: il primo indica le quattro risorse primarie, e cioè l'oro, il cibo, il legno e il ferro. Ognuna delle provincie può fornire una unità di queste risorse (per esempio, la vedrete indicata da una lettera piazzata sullo stemma della vostra prima regione) per cui state attenti a consumare prima le risorse che potete produrre senza doverle comprare al mercato nero o attraverso contrattazioni (sempre) svantaggiose, ma soprattutto fate attenzione a non sprecarle, perché il tempo di rinnovo di queste materie prime è decisamente lungo. Il secondo pannello è quello riguardante le armate, che potrete, a scelta, rinforzare, mandare a combattere un popolo limitrofo al vostro, oppure che potrete dedicare ad un pattugliamento del vostro dominio; il terzo infine rappresenta i vostri rapporti diplomatici con i vicini e soprattutto con il Papa (una mano dalla Chiesa è sempre ben accetta). Una volta che vi sarete resi conto dei vostri possedimenti potrete dare un'occhiata alla mappa, dove noterete innanzitutto il vostro primo territorio, quello di partenza, e tutta una serie di regioni completamente sconosciute: sguinzagliati i più fedeli scout (si, proprio quelli vestiti in maglione blu e calzoncini corti sia in piena estate e con un sole cocente sia d'inverno con 5 gradi sotto zero) potrete scoprire le risorse delle provincie vicine, scegliendo così quali più convenienti da attaccare e quali contattare per stabilire un rapporto diplomatico. Comincia così la parte più dinamica del gioco, dove manderete le vostre armate a combattere, dove farete tagliare alberi, lavorare l'oro, scavare alla ricerca del prezioso ferro o produrre cibo ai vostri sudditi, e dove ve la vedrete con alleanze e giochi politici da libri di storia. Ma non è finita qui: per conquistare un territorio dovrete piazzare le vostre armate sul campo in modo da limitare al massimo le perdite e in modo da risolvere la battaglie il più velocemente possibile (tranquilli, se non amate la parte di strategia gueresca potete eliminarla dal menu iniziale delle opzioni) e una volta invasa la regione desiderata potrete costruirvi un castello, disegnato con l'ausilio del mouse e dei pezzi (mura più o meno alte, torri quadrate, torri rotonde, ponte levatoio, ecc. ecc.) forniti dal programma. Questo è il corpo principale del gioco, che come vi ho già anticipato vede la sua fine quando diventerete re o, se sarete meno abili, quando perderete tutti i vostri territori, ma ci sono alcuni particolari aggiuntivi sicuramente degni di nota: innanzitutto una serie di trame comprendenti accordi con un determinato principe, matrimoni di figlie e nipoti con conti e baroni vari e tradimenti che portano il gioco aldilà del solito wargame; durante il gioco, in occasione di eventi come guerre, vittorie, sconfitte, matrimoni, in un riquadro dello schermo potrete gustarvi dei fortissimi film in bianco e nero (vere e proprie sequenze digitalizzate con attori veri) lunghi alcuni secondi e davvero sorprendenti.

Andy Orchesi

PC

Da come ne ho parlato sembra che questo Castles 2 sia il top del suo genere, ma non è così. La prima cosa da dire è che la parte strategica nei combattimenti è completamente assente, essendo assolutamente ininfluente sul risultato dello scontro. A meno che non mandiate le vostre truppe allo sbaraglio vi accorgerete presto che essere in vantaggio numerico, anche se di poche unità, significa vittoria assicurata, e questo non è certo il massimo della vita (soprattutto quando si è in deficienza di forze!) per chi cerca un minimo di sfida. Poi le risorse spariscono alla velocità della luce considerando che l'oro lo spendete tutto in un paio d'anni tra trattati coi vicini (che in cambio della pace esigono sempre e solo del denaro, al posto di una più realistica collaborazione reciproca o qualcosa di simile), il cibo se lo pappano in un batter d'occhio le truppe, e il ferro e l'oro ve lo rubano puntualmente dei ladri che riescono ad infiltrarsi con una cadenza quasi periodica nei vostri possedimenti. La grande difficoltà nel controllare adeguatamente l'andamento della partita è quindi il particolare più frustrante: rivolte, furti, fregature al mercato nero sembrano assolutamente inevitabili, e questo incide davvero troppo sulla giocabilità. Ai patiti del genere potrà sicuramente interessare, ma non ha tutte le carte in regola per diventare un classico.

TECNICA:	☺
GIOCABILITA':	😐
INNOVAZIONE:	☺
GLOBALE	81%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DEMONWARE/DMI per Amiga

Morto un pianeta se ne fa un altro. Questo è quello che deve aver pensato la confederazione stellare quel maledetto giorno...

EXODUS

3010: THE FIRST CHAPTER

O perlomeno qualcosa di simile, visto che per l'anno tremila e dieci è previsto il più grosso esodo di massa mai concepito prima!

Mi spiego meglio. Siamo appunto nel primo decennio del terzo millennio e il nostro beneamato pianeta è sull'orlo del suicidio(?!?). Difatti la razza umana, a causa dei migliaia di esperimenti chimici e termonucleari, ha compromesso l'equilibrio dell'ecosistema al punto tale che la nostra beneamata terra s'è sentita costretta a lanciare un ultimatum: "o ve ne andate fuori dai piedi per tre o quattro milioni anni, giusto il tempo di purificarmi da tutte quelle schifezze che mi avete appiccicato, o io mi autodistruggo, e con me... voi!". A questo punto la confederazione stellare decise che era giunto il momento di fare qualcosa, anche perché, parliamoci chiaro, non è che la vita fosse poi una vera e propria comodità. Tanto per intenderci la situazione era un po' quella che viene narrata in Dominion, ovvero: solo per uscire di casa era necessario indossare la maschera antigas. Così non si poteva più andare avanti e allora venne affidato a voi, comandante supremo dell'armata interstellare, l'incarico di formare un equipaggio di dieci uomini e dirigervi là dove nessun uomo era mai giunto prima... ehm non proprio, comunque il concetto è quello, e cioè trovare un pianeta abitabile.

A questo punto entrate in scena voi, a bordo di una gigantesca astronave al quale l'Enterprise a confronto sembra un moscerino. Lo schermo di gioco è diviso in quattro parti: in basso a sinistra il pannello di controllo di cui parleremo più avanti; in alto a sinistra il radar, per il quale mi sembra superfluo fornire delle spiegazioni; in alto a destra un radar speciale che visualizza sul monitor gli oggetti alieni nelle vicinanze; mentre in basso a destra c'è il computer di bordo che fornisce suggerimenti quando fate qualcosa di sbagliato o che chiede d'introdurre dati relativamente a quello che state facendo (capirete giocando...).. Tornando invece al pannello di controllo, beh è diviso in otto voci: Pilots, Engine, Laboratory, Products, Equipment, Message, Load e Save. Quanto riguarda le ultime due, poco da dire: opzioni di caricamento e sal-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

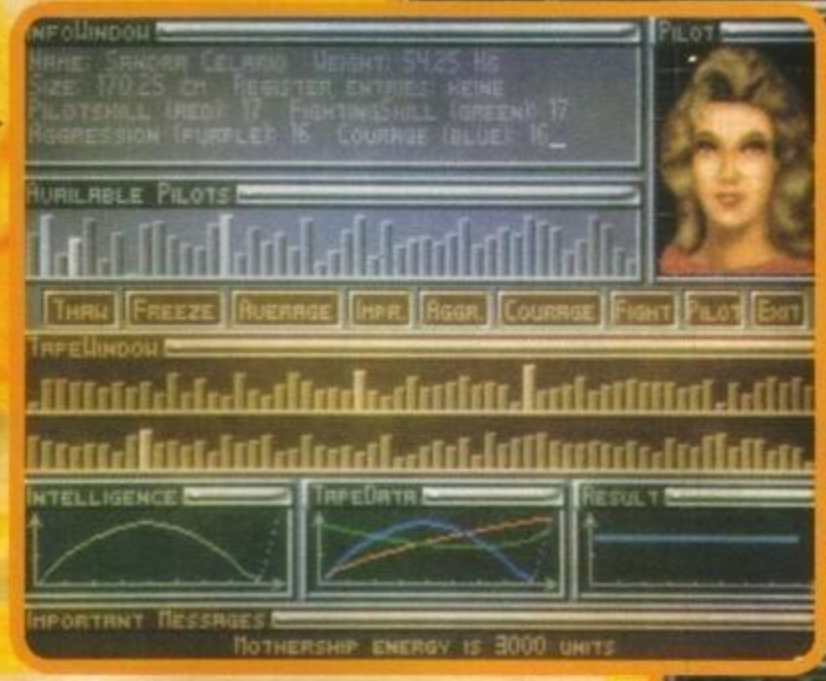
http://www.oldgamesitalia.net/

vataggio posizione di gioco; per le altre invece, è doveroso (se non indispensabile) fornirvi alcune indicazioni, giusto quanto basta per farvi capire che tipo di gioco si tratta. La prima voce, Pilots, serve per scegliere tra una schiera di cinquanta piloti, ognuno con diverse caratteristiche (distinguibili tra aggressività, intelligenza, forza e coraggio), i vostri dieci piloti da comandare, e tra l'altro questa è la prima cosa da fare durante il gioco; la seconda serve a tenere sottocchio l'efficenza del motore principale, in ogni sua singola parte, e se si rivela necessario provvedere alle riparazioni, scegliendo inoltre il materiale che ritenete più adeguato per quella riparazione (ferro, argento, oro, uranio, o che so io...). La voce Laboratory rappresenta appunto il laboratorio dell'astronave, al cui interno è possibile generare reazioni varie che, statene pure certi, vi serviranno per proseguire durante il gioco. Products è una voce fondamentale per il proseguimento del viaggio (o almeno per iniziarlo), difatti qui potrete, una volta raccolto il materiale necessario, produrre i vari tipi di armi, ma soprattutto le navicelle d'esplorazione (senza quelle col cavolo che entrerete nella fase interessante del gioco). Equipment è la sezione che prelude alle "uscite" dei singoli piloti, difatti ad ogni astronave dovrete abbinare un pilota, quindi equipaggiarla con l'armamentario che avrete nel frattempo costruito, farle eventualmente trasportare qualcosa e ripararla nel caso che rientri danneggiata da una missione. Message, infine, vi dà la possibilità di comunicare con le astronavi o le postazioni aliene.

A questo punto, una volta scelti i piloti, costruite le navicelle, averle equipaggiate e scelta una situazione d'affrontare (mentre eseguite le varie fasi di preparazione può succedervi di tutto, come essere attaccati o avvicinati da degli alieni, potete trovare un pianeta da visitare, degli asteroidi stracolmi di metallo prezioso da estrarre e sfruttare, eccetera eccetera), si entra nella cosiddetta fase alla Wing Commander, Elite e company, in cui prendere il controllo di una navicella e affrontate la missione.

A questo punto tocca veramente a voi...

Emanuele Scichilone



Amiga

Si tratta indubbiamente di uno di quei giochi che senza manuale risultano praticamente impossibili da decifrare (dal momento che anche con le istruzione non è poi troppo chiaro). La cosa presenta comunque i suoi pregi e i suoi difetti. Cominciamo da quest'ultimi: il gioco all'inizio risulta inevitabilmente assai poco istintivo e molto macchinoso da digerire, ma vi assicuro che è solo questione di armarsi di un po' di pazienza (tanta pazienza...) e studiarsi attentamente i vari paragrafi, perché altrimenti non c'è nulla da fare. Dopo aver superato la fase iniziale, l'interfaccia utente, realizzata con un sistema punta e clicka abbastanza comodo, si rivela facile da utilizzare per il proseguimento del gioco, anche se sono presenti, come in ogni simulatore che si rispetti, un sacco di tasti funzioni per attivare i vari tipi di armi, lo zoom "in" e "out", mandare in panne i sistemi radar dei nemici, attivare il pilota automatico, l'autodistruzione, ecc. ecc. Per quanto riguarda invece la fase di combattimento tridimensionale nello spazio non siamo certo ai livelli di Wing Commander, con uno dimensione dello schermo piuttosto ridotta e una squallida monotonia del fondo stellato, anche se nel complesso abbastanza funzionale. Exodus risulta quindi nel complesso un gioco abbastanza anomalo, che potrebbe far impazzire gli estimatori di Millenium 2.2, ma sicuramente troppo ostico per la grande massa di giocatori facilmente spazientibili.

GLOBALE 83%

TECNICA:

GIOCABILITA':

INNOVAZIONE:

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VERSIONE ITALIANA

COMPUTER PROGRAM © COPYRIGHT 1991 INTRACORP, INC. ALL RIGHTS RESERVED. HOME ALONE TM AND © 1991 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. ALL OTHER TRADEMARKS ACKNOWLEDGED.

PC

SCHEDE GRAFICHE:
EGA/Tandy (16 colori) o VGA/MCGA (256 colori).
RICHIEDE:
640K e MS-DOS 2.1 o superiore.
RACCOMANDATO: JOYSTICK.
SUPPORTA: Ad Lib Sound Card, Roland LAPC-1, Sound Master e Sound Blaster.

LE DIVERTENTI AVVENTURE DI KEVIN, DIMENTICATO A CASA DAI GENITORI PARTITI DI FRETTA E FURIA PER LE VACANZE. NELL'ENORME CASA SI SONO INTRUFOLATI DUE LADRI, HARRY E MARV. 'ARMATO' DI IMMAGINAZIONE E DI UN FUCILE AD ARIA COMPRESSA DEVI MANDARE ALL'ARIA I LORO PIANI SEMINANDO, DALL'ATTICO AL SEMINTERRATO, TRAPPOLE DI OGNI SORTA.

QUALITA' LEADER GARANTITA

Capstone

ACCOLADE™ The best in entertainment software.™

LEADER DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACCOLADE/CAPSTONE per PC L.89.900

AN AMERICAN TAIL®

Alla maggior parte di voi il nome Don Bluth farà venire in mente la saga di Dragon's Lair e Space Ace, ovvero i lasergame per eccellenza. Ma lo sapevate che è uno dei più grandi disegnatori cartoonistici di tutti i tempi? E che ha tirato fuori capolavori del calibro di: "Alla ricerca della valle incantata", "Fievel sbarca in America" e "Fievel alla conquista del West"?

Suppongo di sì.

La sua carriera è iniziata presso gli studi della Walt Disney e, dopo un lungo rodaggio, Don Bluth si è staccato dalla suddetta casa per lavorare in proprio. Oltre ad aver disegnato appunto le sequenze animate per i più famosi lasergame mai comparsi in sala giochi (e sto parlando di quasi dieci anni fa), ha iniziato a realizzare quelli che poi divennero dei veri e propri indimenticabili capolavori d'animazione cinematografica.

Le ultime sue due fatiche, guidate dal genio di Steven Spielberg, riguardano appunto le avventure del topolino più coraggioso dell'ultimo decennio: Fievel. Questa volta però, al contrario di come si poteva pensare, la conversione su computer non è stata affidata alla Readysoft (casa di software canadese che s'è preoccupata della conversione su compute di tutti i precedenti titoli), bensì alla Capstone.

Come facilmente presumibile da simili premesse An American Tail non è un lasergame, ma un'avventura grafica.

A questo punto entro in scena io (Elo), non nel gioco, ma nella recensione tontoloni (in tono affettuoso): Shin mi ha ceduto la tastiera poiché la sottoscritta in fatto di cartoni animati la sa lunga (li ho visti tutti godziliardi di volte)...

Fine '800, un topolino, la sua famiglia, un solo grande sogno: l'America (potrà sembrare un inizio un po' pomposo, però è già un inizio). I Mousekewitz erano partiti dalla Russia per il Nuovo Mondo, per la terra dove i sogni si avverano, la terra dove le strade sono lastricate di formaggio e, soprattutto, dove non ci sono gatti; o perlomeno questo era quello che pensava "papa". Durante il viaggio l'allegra familiola incappa però in una brutta tempesta, e il piccolo Fievel viene scaraventato in acqua, riuscendo fortunatamente ad entrare in una bottiglia e a salvarsi. La sua famiglia lo crede morto e nella desolazione più totale arriva a New York. Il topolino si ritrova così solo in terra straniera, ma trova subito un amico: un piccione francese che vive vicino alla statua della libertà, e che lo porta da un ratto che dovrebbe aiutarlo. Dico dovrebbe in quanto il suddetto ratto non è un amico, ma un imbroglione che ha come unico scopo quello di derubare ai ricchi (e anche ai poveri, è uno senza pregiudizi) per dare a se stesso (oh! animo nobile). Sto brutto sorcio invece di aiutare Fievel lo vende e, successivamente, lo imprigionerà, quando il topolino verrà a scoprire che non è un topaccio ma un gattaccio travestito. Il nostro piccolo eroe riprenderà allora l'affannosa ricerca della sua famiglia, troverà amici e nemici, amici fra i nemici e nemici fra gli amici, a sua volta poi aiuterà gli altri a vincere la loro battaglia contro i gatti, che, contrariamente a quanto aveva detto "papa", ci sono e sono pure tanti.

Validi amici del nostro Fievel diventano subito due topi geniali e un gattone (tanto grosso quanto simpatico), e insieme costruiscono una temibile arma segreta, in grado di sconfiggere i gatti. Il nostro piccolo amico che, scusate il poco tatto, si porta dietro una sfortuna apocalittica, riesce a passare da un grosso guaio in uno anche peggiore...

Comunque, alla fine lui e tutti i suoi amici riusciranno a battere i gatti e a spedirli in Cina, la famiglia dei Mousekewitz si riunirà e tutti vivranno felici e contenti.

Vivranno felici e contenti? Ma siete fuori di testa? Secondo voi come si fa a stare tranquilli quando ci si trova alle prese con un topolino rompiscatole che ha come divertimento quello di fare uscire pazzi (carino "uscire pazzi" 'nvero?) tutti quelli che lo circondano. Voi pensavate che fosse finita, e invece no; la simpatica famigliola prende il treno e se ne va nel West, qui incontrano niente popodimenoche i gatti contro cui avevano combattuto a New York, questi li separeranno, daranno loro la caccia, e... la tiritera ricomincia daccapo.

Emanuele ed Eloisa Scichilone

PC

Io rimango sempre dell'opinione che Fievel sia un tantino sfigato, comunque... Come avrete capito il gioco si basa sui due film di Don Bluth, li riprende "paro-paro" e, a voler essere sinceri, non combina un granché. Difatti An American Tail è un graphic-adventure molto graphic e poco adventure, caratterizzato da un'interfaccia utente tanto semplice quanto squallida, in quanto dopo pochi secondi di gioco ci si rende conto di come le poche azioni disponibili, gli enigmi abbastanza semplici e un'interattività alquanto bassa rendano quest'avventura molto poco giocabile e altrettanto scarsamente "interessante".

Grafica e sonoro sono fatte bene, essendo digitalizzate dai cartoni originali (molto belli e d'effetto quindi i fondali, ma animazioni quasi zero). Il gioco risulta quindi molto simile al cartone animato e soprattutto per chi l'ha visto bisogna dire che l'atmosfera c'è tutta, ma il problema è proprio questo: è troppo un cartone animato (anzi è più una serie di belle immagini) e poco un gioco.

TECNICA: ☺
GIOCABILITA': ☹
INNOVAZIONE: ☺
GLOBALE 76%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Db Line srl

V.le Rimembranze, 26/c
21024 Biandronno (VA)

Tel.0332.767270ra
Fax.0332.767244
VOXonFAX 0332.767360

LA TECNOLOGIA NEL COMMERCIO

Riservato ai rivenditori

SI RICERCANO AGENTI PER ZONE LIBERE

VOXonFAX: Dal telefono del vostro fax chiamate lo 0332.767360. Vi risponedera' VOXonFAX che Vi fornira' in automatico 24/24h informazioni sui ns. prodotti. Tutte queste informazioni verranno inviate automaticamente al vs. apparecchio fax. DOCUMENTI DISPONIBILI:
Informazioni sui servizi offerte ai i rivenditori. Listino completo rivenditore- Offerte speciali e promozioni - Servizio Novita'- Effettiva disponibilita' di magazzino (aggiornata ogni 2 ore.) - **Immagini dei giochi venduti.**
Richiedete il vostro codice di accesso chiamando lo 0332.767270 o inviando un fax con i dati della vostra attivita' allo 0332.767244.

Db_Line, insieme a:
2 Company USA
1 Company di Taiwan
2 Company Giapponesi
2 Company di Hong Kong
E' PRONTA LAVORARE CON VOI

-IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE DI CONSOLES-VIDEOGAMES-ACCESSORI
-CONSEGNE 1/2 corriere in tutta Italia.
-SERVIZIO NOVITA' 1/2 fax settimanale
-ASSISTENZA TECNICA
-CONSULENZA NELL'ACQUISTO
-NESSUN VINCOLO DI QUANTITA'
-**TUTTI I GIOCHI SONO ORIGINALI**

CONTATTATECI.

IL CURSORE

PC SLIM Commodore 80386 SX 25MHz
HD 120MB 2MB Ram 1.44 FDD SVGA Mouse
Lit.1.250.000

PC Desk Top Commodore 80486 DX 33 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44 FDD SVGA Mouse
Lit.2.190.000

Tutti i computer Commodore sono compresi di MS-DOS 5.0, montano microprocessori **INTEL** (DX) e scheda audio add lib compatibile in **omaggio**

Attenzione sei hai un Pc assemblato eseguiamo la sostituzione della vecchia piastra madre
Chiedi il preventivo

AMIGA 3000 25/50
Lit.2.290.000
Solo su prenotazione
affrettatevi offerta limitata

AMIGA 1200
Microprocessore 68020 14MHz 2MB Ram (Chip)
FDD 880KB - 256.000 Colori (modo HAM)
Nuovo Kick Start 3.0 Italiano
Lit.790.000

Attenzione a tutti i possessori di Amiga 500 Plus o A600
Espansione 1MB Lit.149.000 **in regalo KickStart 1.3**

Continua la permuta dell'usato
Commodore 64 con registratore Lit.50.000
Floppy Disk Drive 1541 II Lit.50.000
Amiga 500 1.3 1MB Ram Lit.200.000
Amiga 500 Plus Lit.250.000
Amiga 600 Lit,250.000
Amiga 2000 (Rev.6.2) Lit.280.000
Amiga 3000 25/50 Lit.1.000.000
Megadrive Lit.100.000

Tutti i prezzi sono IVA Compresa

IL CURSORE P.zza Martiri della Libertà 7/b - 20026 Novate Milanese
Tel.02-3548765-3544283 Fax 02-3544283 - Chiuso il Lunedi mattina

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AZEROTH per PC

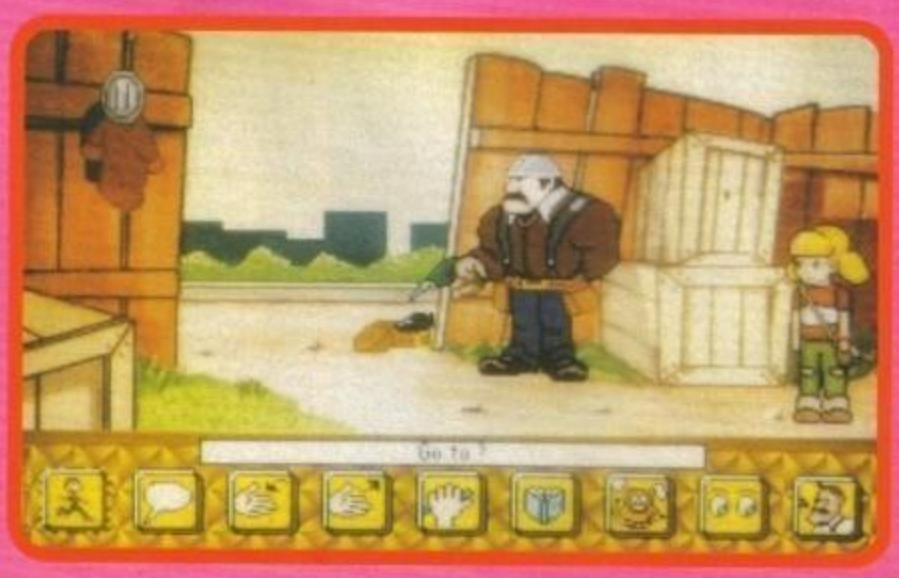
INSPECTOR GADGET

Sapete chi è l'ispettore di polizia più svitato e pasticcione? Colombo? Clouseau? Zenigata? Sbagliato! E' lui, il mitico ispettore Gadget, quel tizio tutto snodabile, protagonista di una divertente serie di cartoons, corredato dalla testa ai piedi di una miriade di congegni tanto assurdi quanto ridicoli. Dopo i cartoni animati, ecco un'insolita avventura dinamica che lo vede protagonista.

âOk ragazzi, vi confesso che quando Max mi ha assegnato la recensione di questo gioco sono rimasto per circa trenta secondi in uno stato di semi-incoscienza, completamente attonito con lo sguardo fisso nel vuoto. Perché mi chiedete voi? Ma come perché? Il mio sbalordimento era provocato dal fatto che il protagonista di questo adventure è proprio lui, Gadget, detto anche l'ispettore multimediale, quello che a comando tira fuori dal suo impermeabile tutto-fare (calme ragazze niente di sconcio all'orizzonte!) un CD-ROM, un CD-I o più semplicemente... la versione al silicio delle sue roccambolesche avventure.

Dunque, la trama non è sicuramente delle più originali; i cattivoni di turno sono il perfido MAD, eterno avversario del nostro prode Gadget e un certo Dr. Claw. Queste due menti diaboliche hanno deciso di rapire sei delegati delle Nazioni Unite per sconvolgere i piani segreti che l'ONU stesso aveva deciso di attuare contro di loro. Per salvare i sei poveretti la polizia americana affida il difficile caso al suo agente migliore: l'infallibile ispettore Gadget... TADDAAA!!! Se siete dei fans sfegatati del cartone avrete presente una cosa fondamentale: il nostro baldanzoso personaggio è veramente un gran pasticcione, ma ha la grande fortuna di avere una nipote incredibilmente in gamba, Penny, pronta ad accorrere in suo aiuto anche nei casi più complicati. Penny a sua volta è coadiuvata da un compagno intelligente e quantomai insoliti: un cane dai comportamenti umani che nel cartone si chiamava (mi pare) Finò, ma che nel gioco prende il nome di Brain.

Per aiutare a togliere dai guai il vostro nuovo zio adottivo dovrete impersonare ambedue i personaggi, alternandoli grazie a una utile icona presente nell'interfaccia utente. Visto che l'ho citata non mi posso astenere dall'illustrarla. L'interfaccia di interazione è del tipo punta e clicca, ed è costituita da nove icone ognuna corrispondente a una precisa azione. Abbiamo quindi le classiche icone "vai", "parla", "prendi", "dai", "usa" e "guarda"; in aggiunta è presente l'icona che vi permette di intercambiarvi con Brain, quella per chiedere aiuto al capo di Gadget e infine l'icona che vi dà la possibilità di consultare il vostro computer portatile. Attivata quest'ultima potrete controllare e azionare tutti i vari congegni di cui Gadget è dotato (ombrellino che esce dal cappello, pattini turbo, dito-laser tipo superman...) e quindi gustarvi la scenetta che il vostro beneamato zio interpreterà con tale aggeggio.



L'aspetto grafico è sicuramente uno dei punti forza dell'intero prodotto; la VGA è stata utilizzata egregiamente e i 256 colori sono un vero spasso per gli occhi, per non parlare poi dello stile grafico che può essere considerato un sapiente mix tra quello di Larry 5 e Willy Beamish. Per quanto riguarda il sonoro vi posso dire che gli effetti campionati di cui il gioco è ricco sono realizzati ottimamente, ma se parliamo in maniera più specifica di colonna sonora la faccenda si fa grigia dato che non coinvolge molto il giocatore a causa della sua ripetitività.

L'aspetto che però abbassa notevolmente la qualità del prodotto è senza dubbio il livello di difficoltà che è quasi inesistente. Per concludere, facendo un po' la media tra aspetti positivi e negativi, consiglio il gioco solo a coloro che amano particolarmente questo bizzarro personaggio o comunque ad avventurieri in età molto, molto tenera.

Daniele Lepido

PC

Sono veramente perplesso; ci troviamo di fronte a un prodotto che se fosse stato strutturato in maniera più intelligente si sarebbe rivelato davvero un successone. Questo soprattutto a causa della totale assenza di enigmi che implichino l'uso di un minimo di materia grigia. Al contrario è paradossale constatare come la grafica e le animazioni siano realizzate così bene, con molta cura e dedizione per i particolare. Stavo inoltre tralasciando un particolare tecnico molto importante; il giochillo qui presente occupa la bellezza di 15 mega sull'hard disk e un 286 come configurazione minima. Bah! Se dovessi paragonare questa avventura a una corrente artistica del passato, probabilmente opterei per quella barocca; tutta estetica e poco contenuto!!

TECNICA:	GLOBALE
GIOCABILITA':	79%
INNOVAZIONE:	

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

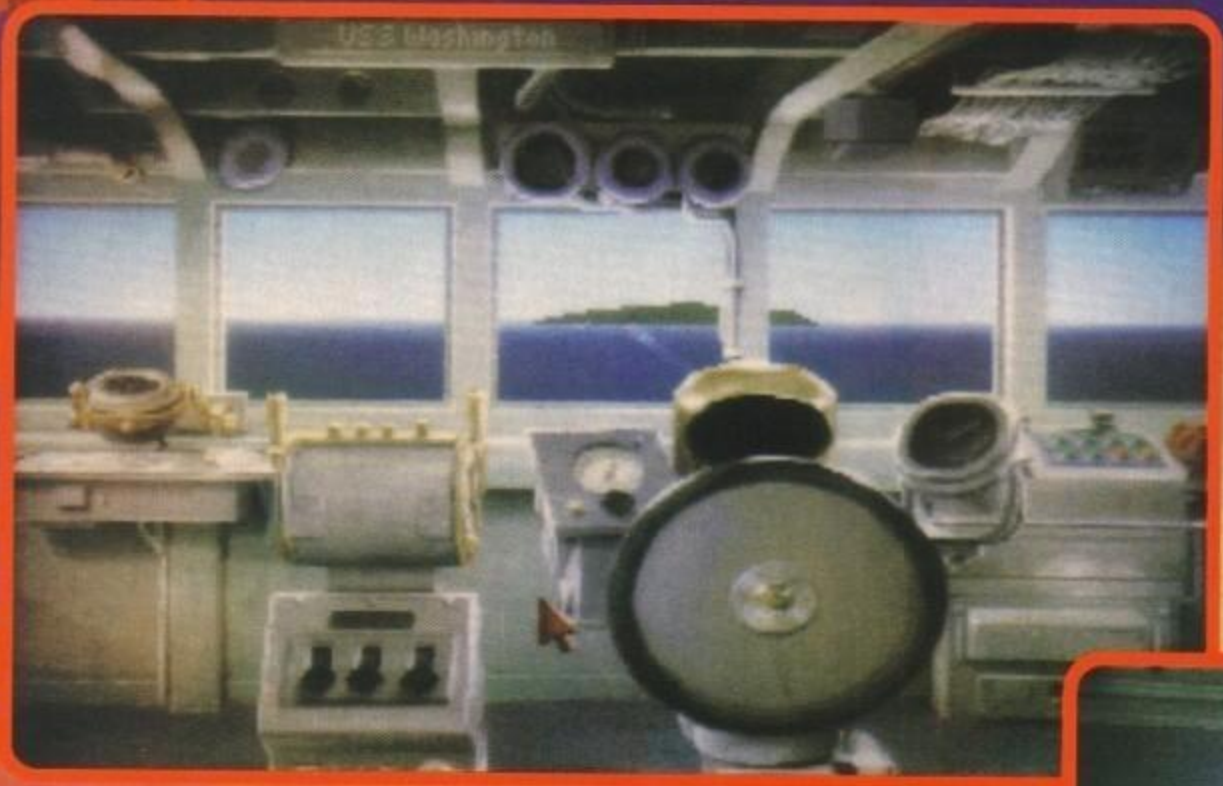
http://www.oldgamesitalia.net/

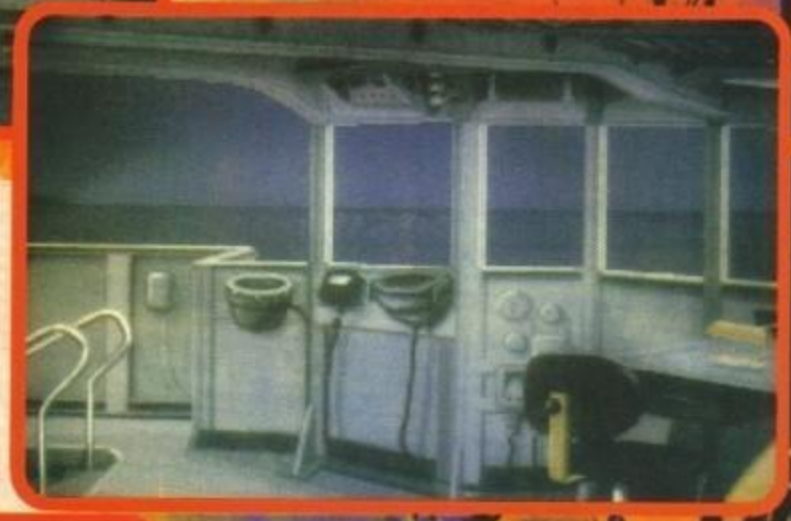
MICROPROSE per PC L.109.900

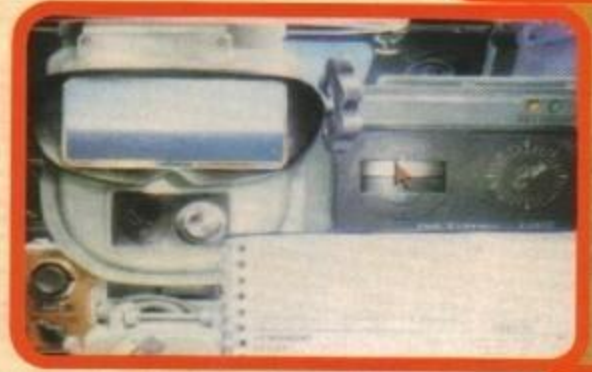
TASK 1 9

SURFACE NAVAL ACTIO

Lunghi cilindri di metallo zonte, davanti a una sp stre, antenne, corridoi, corazzata sta per dare ba







Vi ricorda qualcosa un simulatore di battaglie navali? Se la risposta è no vi rimando a pochi numeri fa, a due pagine titolate "Great Naval Battles", simulatore di guerra sui mari firmato SSI. Adesso anche la celebre MicroProse si butta nell'avventura: non è scritto da nessuna parte, ma è fin troppo chiaro che GNB e TF 1942 sono concorrenti diretti: in tutto il mercato attuale ci sono soltanto loro. E già vedo la potente corazzata Bismarck battente bandiera SSI che alza il tiro delle sue doppie torrette da 380 contro i paurosi 450 imbarcati sulla supercorazzata Yamato, con i colori dell'imperatore giapponese, ma soprattutto della MicroProse. Mi avete capito quindi: vi rifilerò un bel confrontino tra i due così potrete fare la vostra scelta a occhi bene aperti.

Cominciamo: TF 1942 è ambientato nel Pacifico meridionale (GNB nell'Atlantico settentrionale: ecco un perfetto esempio di estremismo!), in uno specchio di mare decentemente ampio e piuttosto affollato, con al centro le Isole Salomone; anche qui siamo in netto contrasto con GNB, dove non si vedeva mai terra. Le forze in gioco sono la marina americana e quella giapponese, tese entrambe nello sforzo di guadagnare il primato sul mare. Ognuna delle due ha un'arma segreta per trionfare: gli americani montano il radar, che all'epoca era super-segreto e altamente sperimentale, mentre i giapponesi potevano vantare dispositivi ottici di qualità eccezionale, che consentivano una portata visiva ben superiore, soprattutto di notte, alla roba americana. Simili dispositivi erano importanti perché allora la battaglia sui mari era ancora combattuta a cannonate, ed è noto che per colpire un nemico bisognerebbe almeno riuscire a vederlo. La distinta preparazione delle truppe sottolineava le differenze tecnologiche: gli americani non sapevano bene che farsene di 'sto nuovo arnese chiamato rarar,

ne avevano forse soggezione o chissà che cosa, ma sicuramente non lo sfruttavano a fondo. I giap, invece, contavano sul combattimento notturno come loro arma definitiva, perché ivi avrebbero avuto i massimi vantaggi, senza contare che gli americani di notte combattevano davvero maluccio.

I giapponesi, poi, si erano fatti trascinare dalla megalomania, e avevano costruito le navi da battaglia più grandi e potenti mai apparse: le due supercorazzate della classe Yamato, la cui prua si fregiava del Crisantemo d'oro, lo stemma dell'imperatore in persona! Questi colossi mostruosi stazzavano come una Bismarck e mezza, erano armate in proporzione, e qui dovete sapere che la

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

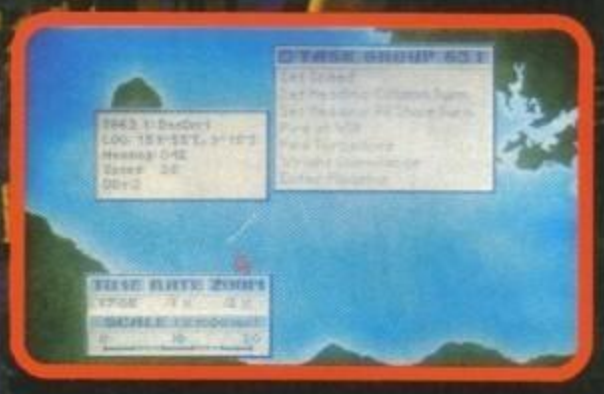
http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

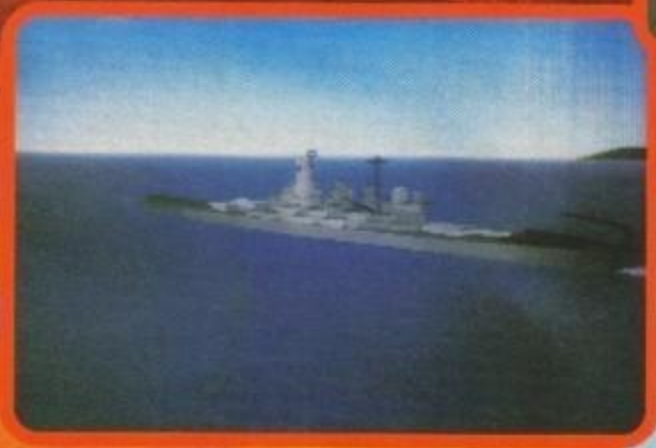
FORCE
4 2
N THE SOUTH PACIFIC

**mato si profilano all'oriz-
lda sovrastruttura: fine-
rrette; ebbene sì, una
glia!**

Bismarck era considerata la più potente nave da guerra mai costruita; evidentemente costoro non avevano messo in conto i soliti giapponesi.
Naturalmente non ci sono solo le primedonne: il cosiddetto "naviglio sottile" abbonda, e assieme alle corazzate abbiamo profusioni di incrociatori, distruttori, trasporti e basi di appoggio per aerei. Che dovete fare voi con tutta questa ferraglia? E' ovvio: vincere! TF 1942 si compone di una serie di missioni e scenari storici, come la lunga campagna di Guadalcanal, ma consente anche di creare incontri sperimentali costruiti interamente dal giocatore: tutto ciò che serve è "fare la spesa" nella militaria navale dei due paesi, costruendo due forze navali avversarie che combatteranno in un punto a vostra scelta; quest'ultima parte mancava in GNB e, a mio avviso, è stato un peccato.
Come funziona TF 1942? Essenzialmente usa un sistema di interfaccia e controllo dav-



vero ibrido: il mouse serve per la maggioranza delle cose, ma comunque serve anche la tastiera; viceversa, è possibile usare solo quest'ultima. L'interfaccia di gioco, abbastanza stranamente, cerca di imitare un sistema a finestre, ma non riesce a imitarlo del tutto: non è possibile aprirne più di una per volta. TF 1942 ricostruisce graficamente il ponte di comando, che simboleggia l'insieme dei comandi a bordo della nave: velocità, direzione, mappe nautiche, controllo danni, vista binoculare e direttori di fuoco. In più è disponibile una vista esterna centrata sulla nave attuale, che può, entro certi limiti, essere diretta a piacere.
Il comando della flotta avviene sulle carte nautiche, dove puntando nei posti giusti compaiono alcuni menu con tutte le varie opzioni. Il fatto è che in TF 1942 è possibile governare flotte abbastanza grandi, con una quindicina di navi o anche oltre, per cui è necessario dividere gli incarichi. Ogni nave ha il suo bravo comandante digitale, e il giocatore può passare al comando di ognuna di esse: la sua autorità prevarica qualunque altra. Ma naturalmente parlo di voi, dato che



voi siete "il giocatore": i vostri ordini saranno sempre eseguiti, ma, siccome non possedete il dono dell'ubiquità, potrete comandare solo una nave per volta, ed effettivamente un'unica postazione. I comandanti digitali hanno tanto buon senso, e cioè non manderanno mai una nave in secca o non spareranno contro i "buoni", ma sicuramente non compieranno mai azioni eclatanti o gesta particolarmente ingegnose: dovete pensarci voi, ricordandovi che siete (più o meno) il dio dei videogiochi, e che nemmeno Fracchia, la belva umana, può vantare la vostra ferocia e determinazione!

Willi

PC

Stavolta la MicroProse ha toppato: TF 1942 sarebbe in potenza un bel giocone godibile, e contiene molte cose interessanti (un'ottima grafica 3D, una comprensiva ricostruzione storica, tanti scenari, il creatore di scontri) che però passano quasi in secondo piano quando il giocatore si scontra con il gioco. Innanzitutto, l'interfaccia grafica a pseudo-finestre è stupida e poco pratica, mentre il sistema di comandi è una piccola peste, che rende confusionarie operazioni altrimenti semplici come usare il direttore di fuoco o comandare le altre navi. E poi ci sono errori vari, ingiustizie verso il giocatore, una parte sonora poco curata, caricamenti dappertutto e dieci mega che schizzano via dall'ardisco: non ci siamo davvero. Inoltre, per quel che riguarda lo stile di gioco, l'approccio "giocabile" in stile MicroProse stavolta è stato decisamente battuto dall'approccio simulativo della SSI: Great Naval Battles è decisamente più vivido e gratificante; la sua grafica dinamica non è nulla di favoloso, ma la sua chiarezza di gioco, il rombo da possente leviatano che esce dalle casse acustiche e le esplosioni digitalizzate sono davvero appaganti. L'unica cosa assolutamente splendida di TF 1942 è una introduzione che, per quanto breve, meriterebbe di figurare negli annali del PC.

TECNICA:	☺	GLOBALE
GIOCABILITA':	☹	79%
INNOVAZIONE:	☺	

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICROPROSE per PC L. 129.900

The A… Art o… in the…

Ho l'impressione di aver già sentito questo titolo, solo che c'è qualcosa in più. E voi che ne pensate? Non trovate che forse dovremmo tornare indietro di qualche annetto in compagnia di un cinese?

Ebbene sì: si parla di un vecchio gioco della Sierra, dell'epoca in cui la (pfui!) CGA regnava sovrana e detta famigerata casa produttrice non sfornava ancora avventure a ripetizione: praticamente il periodo prediluviano! Il nome per esteso di questo gioco era "Sun Tzu's The Ancient Art Of War", ed era un simulatore bellico carino e semplificato in cui due eserciti dovevano scannarsi in diversi scenari. Offriva la possibilità di combattere contro un'intelligenza artificiale nemica in grado di sfruttare le tattiche impiegate da grandi condottieri del passato, tra cui quel tal Sun Tzu che dava nome al gioco. Vi potreste chiedere chi mai sia costui, anzi, chi mai sia stato, essendo morto un buon paio di millenni fa: molto semplice, era un guerriero cinese che scrisse un libro compendiante tutte le tattiche di guerra allora note, e, visto che riuscì a riempire un intero volume, doveva conoscerne parecchie. L'aspetto probabilmente più significativo di detto libro fu l'esser stato il primo testo del genere in assoluto, e considerate anche che il sior Gutenberg, inventore della stampa, fece la sua comparsa solo pochi secoli fa, vi potrete immaginare un libro su una questione seriosa come la guerra scritto con tanti scarabocchi ideografici su decine di fogli sciolti...

Bah, ad ogni modo, a cavallo tra gli anni di grazia 1992 e 1993, la MicroProse lancia sul mercato questo nuovo videogioco, comprensibilmente scritto dagli stessi autori del primo titolo: un po' più vecchi, un po' più saggi, senz'altro più ambiziosi (anche perché c'è stato tempo fa anche un altro gioco intermedio: Ancient Art of War at Sea).

L'idea è comunque quella di far rivivere la fase aerea della prima guerra mondiale sui vostri monitor, in maniera semplificata e godibile, lasciando stare tutte le pedanterie dei supersimulatori e aggiungendo un po' di fasi arcade per movimentare un tantino l'azione. Si tratta, insomma, di un prodotto di compromesso destinato a chiunque cerchi una miscela di azione e riflessione, e soprattutto a chi possegga un AT (senza particolari pretese di velocità, una volta tanto), con una bella scheda VGA/MCGA, un eventuale topo o un joy, i soliti 640 K e cinque lunghissimi megabyte disponibili sul povero costipato ardisco.

Ma torniamo al gioco: come già detto, è un simulatore della prima guerra mondiale, che si occupa soprattutto dei combattimenti aerei e dei bombardamenti. Il programma si preoccupa di ricostruire abbastanza fedelmente anche il comportamento delle truppe terrestri, ovviamente in funzione di come procede la guerra aerea, e vedrete quindi il fronte spostarsi (molto velocemente) di conseguenza.

Come nel gioco originale, anche qui il vostro avversario sarà un'intelligenza artificiale che penserà secondo gli stessi schemi dei grandi e più celebri condottieri della prima guerra mondiale, con l'aggiunta d'un paio di stupidotti sprovveduti a beneficio dei principianti; oltre, ovviamente, al famoso Sun Tzu.

Ed entriamo nel programma: dopo l'ormai obbligatoria presentazione, appare la solita serie di menu iniziali, simulati con una manona guantata che deve segnare le sue scelte sopra una serie di blocchi note. In detti menu multipli si effettuano tutte le scelte possibili, che ci porteranno in tre sezioni di AAWS: l'addestramento, il gioco o il creatore di scenari. L'addestramento è diviso in più sezioni: potete far pratica di duelli aerei, di bombardamento, o di artiglieria. Il gioco, invece, è preceduto da due scelte molto importanti: un avversario e una mappa di gioco. La scelta dell'avversario è una parte molto divertente: sul video appariranno due brutti musi, che potranno essere cambiati a piacere; uno di essi sarà il vostro rivale, l'altro rappresenta voi. Il bello è che ognuno di essi dice con la sua voce (avendo le giu-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ncient f War Skies

ste schede sonore) una frase che compendia il suo stile di combattimento: i due scalcinati hanno una vocetta davvero stupida in sintonia con la loro aria pazzoide!
Poi c'è la scelta dello scenario, che può essere uno di quelli già pronti o creato da voi, e quindi si gioca: apparirà una mappa scorrevole del territorio, con una vistosa doppia linea serpeggiante che rappresenta il fronte. Il vostro scopo è darvi da fare con il cursore sui vari simboli della mappa (soprattutto sugli aeroporti) per organizzare squadroni di caccia o di bombardieri, assegnando formazione, velocità, ordini e percorso. Dislocando opportunamente la vostra arma aerea potrete controllare il corso della guerra, con un pensierino ai vostri centri di rifornimento (città, forti, villaggi) e cercando di non farvi spazzare via subito tutti gli aeroporti. Il fronte si muoverà con lo sviluppo della battaglia, indicando grosso modo come procede la guerra: più territorio possedete, tanto meglio per voi.
Il successo finale starà ad ogni modo nei vostri neuroni e anche nel vostro polso, infatti, ogni volta che due squadroni nemici collideranno, potrete pilotare in primo joystick i vostri avieri. A voi la possibilità d'interpretare l'impavido pilota di un caccia, oppure il mitragliere e/o il bombarolo d'un possente bombardiere. Da sottolineare un particolare simpatico: durante una battaglia avrete la possibilità di arrendervi, e in tal caso vedrete sbucare da

sotto la mappa un pezzo del viso del vostro avversario, che dirà con vocetta acutamente isterica: "Ti arrendi a me? Grazie, signore, grazie!". Spassoso! L'ultima importante selezione nei menu di gioco è il creatore di scenari, con il quale potrete realizzare scenari tutti vostri o semplicemente ritoccare quelli già pronti, basati prevalentemente su reali episodi di guerra. Potrete sistemare dovunque città, villaggi, forti, ponti ed elementi paesaggistici, senza naturalmente dimenticare gli aeroporti e la "carne da cannone": i vostri spelacchiati aeroplanucci di legno e tela! W.B.

PC

Procediamo in ordine: la grafica VGA 256 colori è senz'altro bella e dotata di un certo stile, tanto per ribadire che il modo grafico MCGA è attualmente la scelta giusta per il divertimento su PC. La parte sonora è nella norma (un caso molto frequente, devo dire) e spicca solo grazie al parlato di tutti i condottieri, disponibile unicamente su certe schede sonore. Il gioco vero e proprio soffre, secondo me, dell'approccio ibrido arcade/strategico: le parti arcade potrebbero piacere a chi ama l'azione, ma sono accessibili solo se ci si sciroppa la parte strategica, mentre quest'ultima è senz'altro convincente, ma troppo semplificata per appagare un vero esperto. Per questo, AAWS è destinato pressoché esclusivamente agli strateghi in erba a cui non dispiace ogni tanto accanirsi sul joystick con un po' di azione serrata. Se siete uno di essi lo apprezzerete molto, anche perché include il creatore di scenari, senza contare la caterva di battaglie prefabbricate. Soprattutto se possedete una buona scheda sonora, questo gioco può darvi e durarvi molto, altrimenti passate decisamente a qualche cosa di più impegnativo.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 84%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ORIGINAL Key - Comp MOSE

ABRUZZO/MOLISE:

Ma.S.E. - via S. Romano, 75 - Tel. 0532/767800

BASILICATA:

LA VIDEOTECA - via Giovanni XXIII, 207 - Bitonto (BA) - Tel. 080/9514109

CALABRIA:

Ma. S. E. - via s. Romano, 75 - Ferrara - Tel. 0532/767800

CAMPANIA:

LA VIDEOTECA - via Giovanni XXIII, 207 - Bitonto (BA) - Tel. 080/9514109

EMILIA ROMAGNA:

MASTER MUSIC DI BECCATI LUCA - via Carducci,13/A - Copparo (FE) - Tel. 0532/882022 • **SABATELLI G.** - via Girdini Nord, 77 - Formigene (MO) - Tel. 059/557732 • **TEDALDI** - via Farini, 177 - S. Pietro (RA) - Tel. 0544/551008
SOFT GALLERY - Via Mortara 30/A
FERRARA -Tel. 0532/49772

LAZIO:

ODIS s.r.l. - P.zza S. M. Ausiliatrice, 23 - Roma - Tel. 06/7016436 • **L'ANGOLO DEL COMPUTER** - via Delle Cave Nuove Civitavecchia (RM) - Tel. 0766/35352 • **INTEL DATA DI DI BUCCI C.** - via casilina, 434 - Roma - Tel. 06/2411672 • **PUBLIQUASAR** - via Montecervialto, 203 - Roma - Tel. 06/8126419 - **AMICO COMPUTER** - via Roberto Malatesta, 81 - Roma - Tel. 06/272422 • GEMAR s.r.l. - via Cavalleggeri, G5 - Roma - Tel. 06/634300 • **KEY BIT ELETTRONICA** - via Cialdini, 8/10 - Latina - Tel. 0773/489551 • **INFORMATICA SERVICE** - via Porto Neroniano, 16 - Anzio (RM) - Tel. 06/9830230 • **ODIS** s.r.l. - P.zza Pontelungo, 3 - Roma - Tel. 06/7016436 • **COMPUTER ART** - via Don Luigi Morosini, 11/A - Civitavecchia (RM) - Tel. 0761/599130 • **R.C.E. ROMANA COMPONENTI ELETTRONICI** - P.zza Dei Gerani - Roma - Tel. 06/282949 • **S.T.M. DI GNOCCHI M. TERESA** - via Empolitana 173 - Tivoli (RM) - Tel. 0774/292998 • **GARZOLI LUCIANO** - via Val Sangro, 25 - Roma - Tel. 06/8125111 • **VIDEO TAPE CENTER** s.r.l. - via Tripolitania, 191 - Tel. 06/86208176 • **LUIGI GIGLIO & C.** s.n.c. - via Vitruvio, 282 - Formia (LT) - Tel. 0771/771511 • **ELIOPOLIS** s.r.l. - P.zza Conca D'Oro, 25 - Roma - Tel. 06/3640012 • **COMPUTER SERVICE** - via Macchiavelli, 58 - Roma - Tel. 06/736322 • **PIX COMPUTER** s.r.l. - via F. D'Ovidio 6/C - Roma - Tel. 06/86801854 • **ROCCHI ILVO** - via G. Boldini, 14/M - Acilia (RM) - Tel. 06/52360732 • **DATA FIGEST** - P.zza Rio De Janeiro - Roma - Tel. 06/272422 • **GRUPPO VIDEOGIOCANDO** - viale Della Provincie, 19 - Roma - Tel. 06/4270880 • **GRUPPO VIDEOGIOCANDO** - via Casal De Pazzi, 133 - Roma - Tel. 06/4270880 • **GRUPPO VIDEOGIOCANDO** - circ.ne Ostiense, 188 - Roma - Tel. 06/5122037 • **GRUPPO VIDEOGIOCANDO** - via Zampieri, 50 - Roma - Tel. 06/4388569 • **GRUPPO VIDEOGIOCANDO** - via Baldo Degli Ubaldi, 21 - Roma - Tel. 06/4270880 • **MASTER DISTRIBUZIONE** s.r.l. - via Del Carroccio 12/14 - Roma - Tel. 06/4270880
COMPUTER SHOP - di SAVARESE PIERINA
Via della Meloria 19 - Roma - Tel. 06/39726112

PUNTI VENDITA

LIGURIA:

SYSTEMA - via Assarotti, 56 - Genova - Tel. 010/814894

LOMBARDIA:

Siamo presenti nei centri **EXPERT** e siamo presenti nei centri **COECO** • **Bit 84 HOME COMPUTER** s.a.s. - via Italia, 4 - Monza (MI) - Tel. 039/320913 • **DATAMATION** s.r.l. - via Ombroni, 7 - Milano - Tel. 02/29518954 • **RADIOTELEVISIONE CARRARA** - via C. Battisti, 10 - Sondrio - Tel. 0342/512302 • **COECO ELETTROD. SOC. COOP.** - viale Dei Lavoratori 8/10 - Buccinasco (MI) - Tel. 02/48842717 • **PERGIOCO** - via S. Prospero, 4 - Milano - Tel. 02/867811

PIEMONTE:

Siamo presenti nei centri **EXPERT** • **ROSSI COMPUTER** - c.so Nizza, 42 - Cuneo - Tel. 0171/603143 • SOFTEL - via Nizza, 45/F - Toino - Tel. 011/6690962 • PLAY GAME SHOP - via C. Alberto, 39/E - Torino - Tel. 011/8127567 • K. & G. - via Gorizia, 42 - Novara - Tel. 0321/601882

SARDEGNA:

COMPUTERS POINT - via Gavaro, 21/B/C - Cagliari - Tel. 070/41609 • **WALTER VECERE** - via Oslo, 11 - Cagliari - Tel. 070/488963

SICILIA:

MEGACOMP - via Luigi Sturzo, 75 - Agrigento - Tel. 0922/402155 • **IL NANO VERDE** - via Bentivegna, 65 - Palermo - Tel. 091/320779 • **VALENTI DISTRIBUZIONE** s.a.s. - via F. Mazaro, 3 - Tel. 091/320779

TOSCANA:

CENTRO INFORMATICA - via F.lli Cervi, 23/25 - Firenze - Tel. 055/8316108 • **ELECTRONIC DREAMS** - via Dante, 77 - Pontedera (PI) - Tel. 0587/52063 • **NEW COMPUTER SERVICE 2** - via Della Cernala, 17/C - Firenze - Tel. 055/486753 • **VIDEOFUTURO PRATO** s.r.l. - Viale Montegrappa, 5 - Prato (FI) - Tel. 0574/593793

TRENTINO ALTO ADIGE:

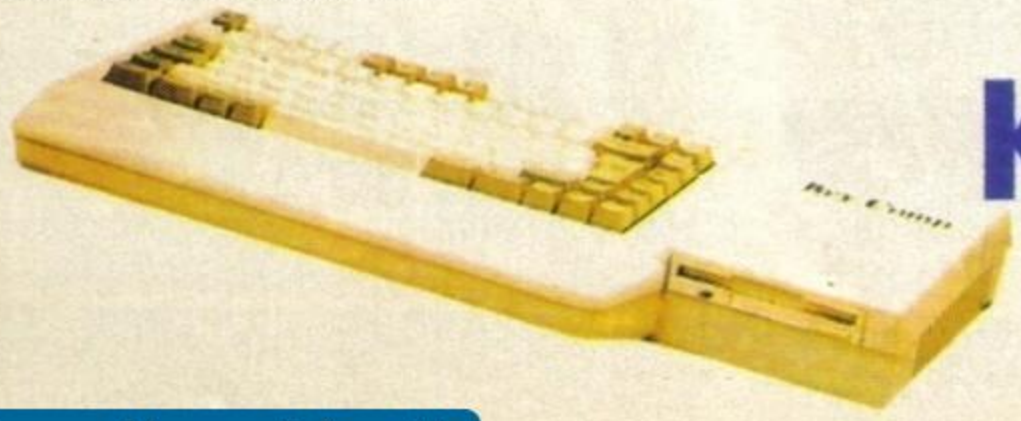
ELETTRO POINT - via Oberziner, 5 - Trento - Tel. 0461/826287

UMBRIA:

WARE s.n.c. - via R. Luxenburg - Città Castello (PG) - Tel. 075/8511378 • **ELETTRODATA DI GIGLIONI G. & C.** - Strada Comunale S. Marco, 97/E - S. Marco (PG) - Tel. 075/44045
LOGICOM - di R.COSTA S.A.S. Via della Scuola 5/b
PONTE S.GIOVANNI (PG) - Tel. 075/398398

VENETO:

COMPUTER POINT - via Roma, 63 - Padova - Tel. 049/654471 • **SIDESTREET DI PIOVESAN D.** - via S. D'Acquisto, 8 - Montebelluna (TV) - Tel. 0423/300728
TELFER - Via Chiesa 1809
SOTTOMARINA DI CHIOGGIA (VE) - Tel. 041/403370



KEY - COMP

... Un sogno da gioco
... Una favola di realtà

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Key - Comp

...Un sogno da gioco
...Una favola di realtà

286 486

386

PESO TOTALE CON HDD SOLO 3KG

Personal Computer	GIOCO	FAX ⇔ MODEM
STAZIONE P.O.S.	STAZIONE LAN	DATI TECNICI:
		286 -386sx25 - 486sx25 HDD da 40 a 200Mb FDD 1,44Mb 3.5" 2 PORTE SERIALI 1 PORTA PARALLELA MEMORIA da 4 a 16Mb SCHEDA 4x1: VGA▫PAL▫ADLIB▫JOISTIK

○ Distributore esclusivista ITALIA ○

Ma. S. E.
Via San Romano 75
Tel. 0532/767800
Fax 0532/767375
44100 Ferrara

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

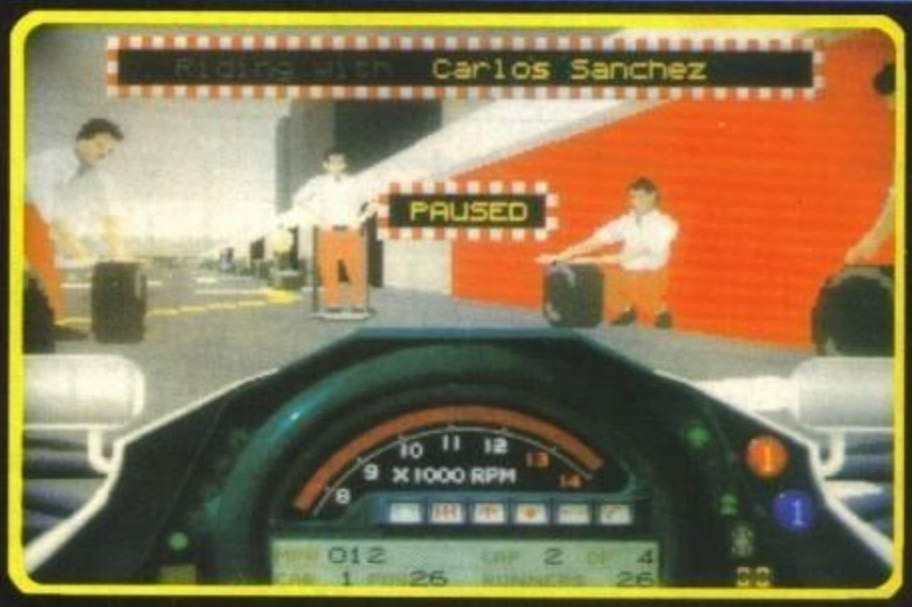
http://www.oldgamesitalia.net/

MICROPROSE per Amiga L.109.900

FORMULA GRAN

Nonostante si tratti in effetti di un'update, e nonostante avessimo già fatto una pagina di preview sul numero scorso, abbiamo ugualmente deciso per una recensione di due pagine... Come mai? Semplice, perché una volta avuto fra le mani il gioco finito (e non il demo, nemmeno giocabile, sul quale altri hanno realizzato la recensione), abbiamo deciso che F1GP le meritasse pienamente.

THE GAMES machine TOP SCORE



Ma bando ai convenevoli e gettiamoci subito nel vivo del discorso: la prima grande chicca è già rappresentata dall'introduzione, seconda solo a quella di King's Quest VI (almeno a mio parere), realizzata completamente in ray tracing e poi animata in maniera superba. A tale proposito abbiamo deciso di proporvene alcuni scatti nella parte inferiore della pagina, giusto per rendere l'idea (anche perché perfino il più superficiale dei "non-pseudoredattori" non avrebbe evitato di mezionarla all'interno della sua recensione, se avesse visto il gioco... NdMax).

A seguire si arriva al menu principale, da cui avrete accesso ad ogni recondito aspetto del programma, dato che potrete decidere se partecipare all'intero campionato, se provare un certo circuito, se competere in una sola gara, e, soprattutto, avrete accesso ad una marea di opzioni su cui vale decisamente la pena di soffermarsi. Innanzitutto, a seconda del vostro processore (286, 386 o 486) il gioco, installandosi, si è già configurato secondo le disponibilità

hardware della vostra macchina, ma se doveste essere così esigenti da voler modificare questo settaggio, potrete aumentare il numero di frame fino ad un massimo di 25 al secondo, in modo da ottenere una fluidità da rendere liquido lo schermo; potrete quindi decidere se godervi o meno le animazioni, decidere con quanti piloti partecipare (in pratica, ogni giocatore guida la sua vettura per un prestabilito periodo di tempo e poi cede il turno a uno degli avversari "umani", mentre il computer si occupa di guidare la sua). In base invece alla vostra voglia di realismo potrete scegliere se correre una gara completa di 70 e passa giri o solo una parte, se utilizzare un'ora di qualifiche o solo 10 minuti, settare il livello di difficoltà degli avversari nonché il loro valore relativo (il che vuol dire che potrete scegliere di rendere tutte le scuderie uguali, di determinarne la qualità a casaccio o di utilizzare i valori del 1991)(in questo caso, evidentemente, lasciate pure perdere le Ferrari...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ONE

PRIX

Speriamo in quest'altr'anno. NdMax). Ma non finisce qua, potete infatti utilizzare i nomi dei piloti e delle case presenti nel gioco, oppure modificarli aggiornandoli al prossimo mondiale di Formula 1.
Bene, una volta settati tutti i parametri potrete gettarvi nella mischia, e subito noterete una grande veste grafica, che comprende visuali a volo d'uccello dei circuiti realizzati con un egregio ray tracing, schermate dei fondali disegnate a mano e, naturalmente, digitalizzazioni quanto basta. Un'altra piacevole scoperta (già comunque presente nella versione Amiga) è la completezza della realizzazione, dato che vi viene permesso di provare la pista prima delle prove, di correre le tanto temute qualifiche, di effettuare il warm up e, ovviamente, di correre la vostra gara (che, strepitosamente, potrà essere anche "bagnata").
Una volta calati nel vostro abitacolo arrivano le note più interessanti: la grafica è letteralmente mega, con il cemento della pista sporcato dalle frenate e con il verde dell'erba vario e non uniforme e innaturale come le solite realizzazioni (come vi avevamo preannunciato nella preview del mese scorso) e soprattutto, in relazione naturalmente al vostro processore (leggi: un 386-25 Mhz va bene, con qualcosa di meno si comincia a depauperare il dettaglio) una fluidità impressionante che assicura un senso di velocità a dir poco sconvolgente: vi basti sapere che la prima volta che ho fatto un "diritto" su un curvone mi sono quasi spaventato per la velocità a cui mi si avvicinava il punto di impatto!!! Durante la vostra corsa potrete poi selezionare i vari livelli di help, con freni e cambio automatici, no crash, linea ideale da seguire, marcia consigliata e correzione automatica dei testa-coda, oltre alle opzioni di dettaglio (4 livelli che assicurano anche ai possessori di 286 una fludità accettabile) e, una volta entrati ai box, al tipo di gomme da montare.
Completata la gara, durante la quale potrete anche gustarvi emozionantissimi replay, vi verranno fornite tutte le statistiche riguardanti tempi finali, giro più veloce, punti in campionati, ecc. ecc., con una serie di schermate molto ben fatte, grazie alle quali potrete anche salvare la vostra posizione, in modo da non dover stare attaccati per secoli al vostro PC prima di poter terminare un campionato del mondo.
Le ultime note riguardano la Soundblaster, sfruttata benissimo per ciò che riguarda il rombo del motore, ma molto scarsa per tutti gli altri effetti (manca il classico urlo della folla sugli spalti) e praticamente assente al di fuori della gara, e le esigenze di hardware, che sono 7 mega di hard disk ed una VGA, se poi avete un joystick avrete davvero messo la ciliegina sulla torta.

Andy Orchesi

PC

Tutto ciò di bello che si poteva dire su F1 Grand Prix è stato ormai detto: fluidità stratosferica, grafica grandiosa, realismo elevato all'ennesima potenza, ecc. ecc., per cui l'unica considerazione che ci rimane da fare, per evitare di scopiazzare brutalmente commenti già scritti, è dare un'occhiata ai pochissimi difetti che ha.
Dopo un paio di settimane dedicate ad un testaggio accurato e approfondito (leggi: partitone storiche fino alle tre di notte) sono riuscito a trovare solo un paio di sviste: la prima è l'impossibilità di editare il colore delle autovetture, che sarebbe interessante e permetterebbe, ad esempio, di crearsi le nuove scuderie in corsa, mentre la seconda, ben più grave, è la limitatezza dei replay e l'impossibilità di salvare le sequenze più spettacolose.
L'unica cosa che posso dire di F1 GP senza essere ripetitivo è che personalmente l'ho trovato molto più emozionante di un gran premio visto in televisione, e vi assicuro che nessun gioco mi aveva entusiasmato a tal punto; se poi consideriamo che non sono un patito sfegatato di Formula Uno... (... Si giustifica così la tua precedente affermazione, ndMax).
In ogni caso questo F1 GP è al momento, senza ombra di dubbio, il gioco definitivo sul mondo delle monoposto (anche se kualcuno dice che di giochi definitivi cominciamo ad esserne pieni...), non è pensabile lasciarselo scappare, sarebbe un errore imperdonabile. Personalmente non mi schioderò dalla scrivania fino all'arrivo di Strike Commander...

TECNICA:	GLOBALE
GIOCABILITA':	97%
INNOVAZIONE:	

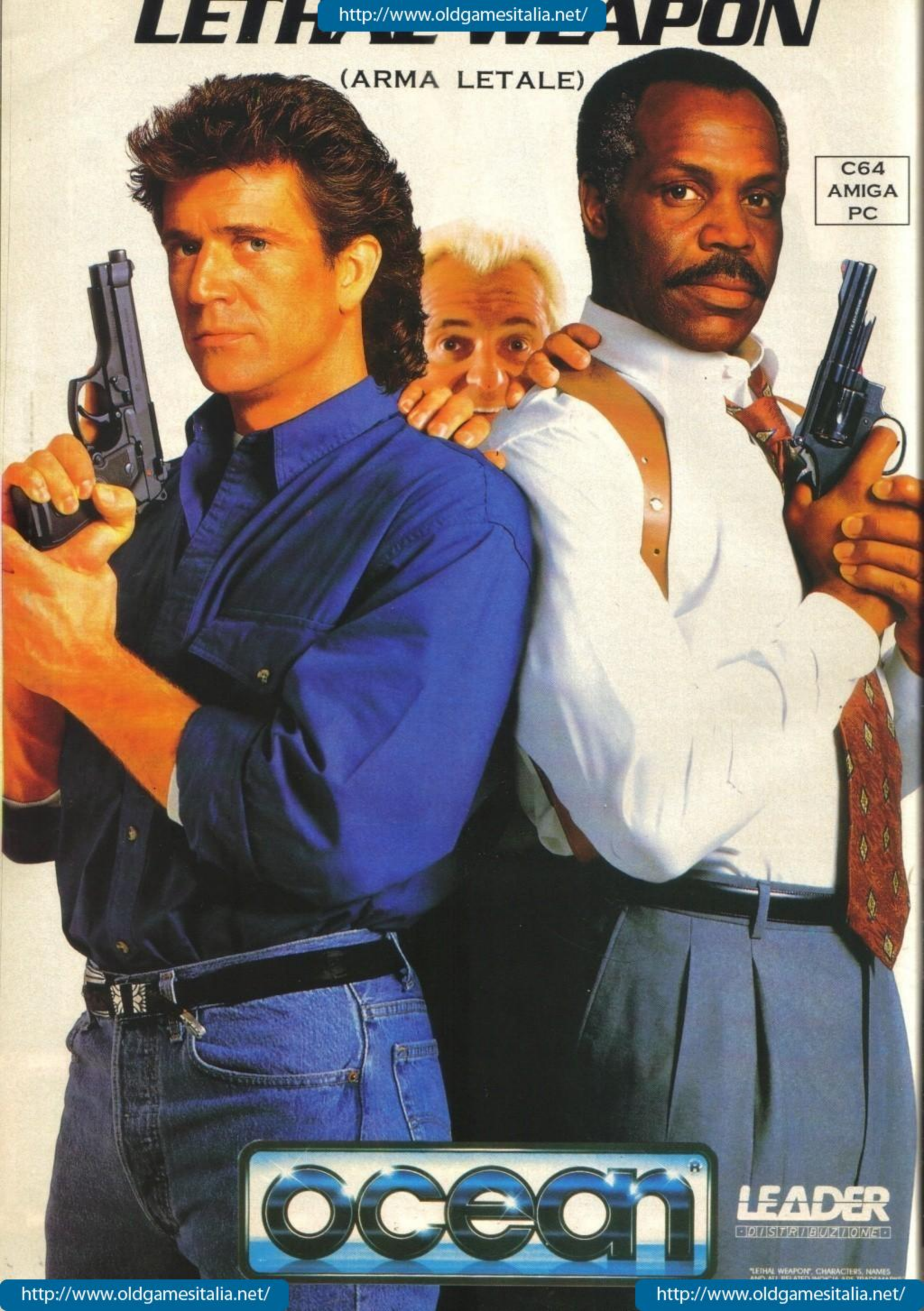
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LETHAL WEAPON

(ARMA LETALE)

C64
AMIGA
PC



ocean®

LEADER
DISTRIBUZIONE

"LETHAL WEAPON", CHARACTERS, NAMES

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LUCASARTS per Amiga

INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS

GLOBALE 93%

THE GAMES machine STAR PLAYER

Quanti di voi possessori Amiga avete sbavato sulla recensione per PC dell'ultimo capolavoro della Lucasarts? Parecchi, eh? Beh, è finito il tempo dei "chissà", Indiana Jones è finalmente arrivato anche su Amiga con tanto di frusta e cappello Stetson calcato sulla capoccia. Ma com'è, ma com'è, ma com'è? E' semplicemente divino: la trama è avvincente, è possibile giocare praticamente tre giochi differenti grazie a un "bivio" presente quasi all'inizio ed è caratterizzato in maniera divina. I personaggi sembrano veri: mentre parla, Indiana Jones allarga le braccia, appare accigliato, si sistema il cappello, abbassa la testa... Sophia si gira sdegnosa, "scrolla" i capelli, mette le mani sui fianchi: se non fosse per il fatto che Harrison Ford ha rifiutato di girare il quarto film, sembrerebbe quasi di stare davanti alla TV.

Le pecche confronto alla versione PC purtroppo ci sono: innanzitutto, la qualità grafica è leggermente peggiorata come previsto, ma in maniera leggerissima grazie a un lavoro di conversione che ha del miracoloso, se non si ha l'hard-disk i tempi di attesa sono a dir poco letali ("Apri la porta". Indy si gira, si avvicina alla porta e... "Inserisci il disco 5". Indy afferra la porta, la spalanca e... "Inserisci il disco 3" si ode un rumore di "porta che si apre". Inteso?), la colonna sonora è pallosissima e sembra non esistere il decantato iMUSE (forse funziona solo una volta installato su HD, non vi sappiamo dire) e... basta. Se riuscite a sopportare quelle che in effetto sono solo pecche minori, Indy 4 è l'acquisto definitivo per questo mese. E non ci sono scuse!

MA

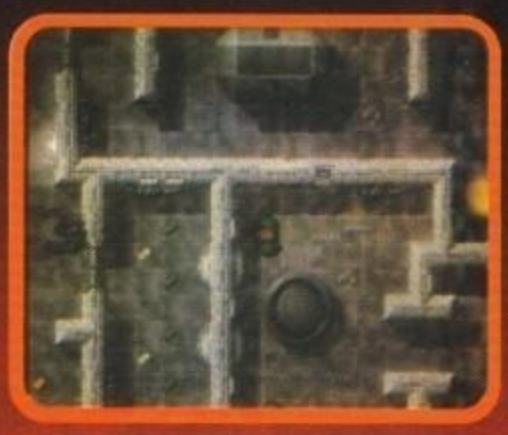
TEAM 17 per Amiga

ALIEN BREED SPECIAL EDITION 92

GLOBALE 92%

"Lo scalpiccio degli stivali dei due soldati era tutto quello che si sentiva nella sezione più buia e sinistra della base spaziale abbandonata. Goccioline finissime cadevano dai tubi sul soffitto fino agli elmetti dei due, contribuendo ad aumentare la sensazione di fastidio. "Questa calma dà ai nervi, non ce la faccio più" disse Bibi. "Preferiresti forse una bella marea di xenomorfi urlanti correre verso di te da tutte le parti?" chiese irritato Bibò scostandosi i capelli umidi dalla fronte. Bibi si infilò le dita nel naso, frugò coscienziosamente per un buon minuto e a un certo punto disse: "Beh, tutto sommato non sarebbe male". Toccando ferro con nonchalance, Bibò mormorò qualcosa di incomprensibile ma inequivocabilmente ingiurioso alla volta del compagno quando cominciò a sentire in crescendo un rumore come di mille buoi al galoppo. "Ei Bibi, io sento un rumore come di mille buoi al galoppo". "Io direi all'incirca settecentoventitrè, non saranno mica gli alieni?". Bibò si chinò per evitare un lucertolone lungo tre metri che saltava verso di lui pronto ad azzannarlo, imbracciò il suo mitragliatore e disse "Bibi, non è che per caso porti sfig...". "Eddai, che ti diverti!". Bibi improvvisamente si accasciò al suolo, colpito da una raffica allo stomaco, e disse "Ma come sei permaloso". Una tremenda esplosione scosse completamente la base spaziale. Tre mesi più tardi, Bibò riferì ai propri superiori: Quanno ce vo', ce vo'!" Piaciuto? Come sarebbe a dire "no"? Va bene, non sapevo cosa scrivere (Max non rompere). Comunque, Alien Breed '92 è fondamentalmente lo stesso gioco, solo che è più economico, ha più livelli, è possibile rompere le porte nel caso finissero le chiavi, ci sono nuovi armi, ed è un po' più difficile. Insomma, "abbastanza imperdibile".

THE GAMES machine STAR PLAYER



MA

RENEGADE per Amiga

Sensible SOCCER v1.1

GLOBALE 93%

THE GAMES machine STAR PLAYER

Avete presente l'ormai mitico, inossidabile, fantastico, indescrivibile Sensible Soccer? Eccovi la versione migliorata. Ho finito. SOCK! Ftavo dicendo, Fenfible Foccer 1.1 incorpora numerofe nuove opzioni rifpetto al fuo predeceffore e... Ok, tutto a posto, ho ritrovato gli incisivi. Sensible 1.1 in pratica è la risposta della Sensible Software alle (poche) critiche ricevute dopo l'uscita del gioco: ora il portiere respinge e trattiene la palla in volo, la prende di piede e può essere usato come un giocatore qualsiasi se si effettua un retropassaggio e non si fa più ingannare dai tiri effettati che partono dai calci d'angolo (niente più "gol sicuri" quindi). Il problema riguardante i rallentamenti allo scrolling è virtualmente scomparso, i nomi delle squadre sono stati completamente editati, ci sono nuove squadre "customizzate" come quella delle parolacce o delle belle ragazze e... è tutto. Di fatti, Sensible Soccer 1.1 è il migliore gioco di calcio in circolazione su Amiga, anche se in effetti se avete già speso la vostra brava cifra per il primo Sensi non ha senso ri-spenderla per intero per comprare quella che è in fin dei conti una versione "riveduta e corretta" di quello che è già un gran gioco per i fatti suoi. Va da sé che se non avete l'originale questo è senz'altro un buon acquisto, altrimenti...

MA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Computer Time

Vendita per corrispondenza
via Provvidenza, 43 Sarmeola di Rubano 35030 Padova
Showroom e uffici

PADOVA

COMPUTER TIME

NOVITA'! disponibili
Super VGA 64.000 colori
10 volte più veloci !
Compatibilità totale
Windows 3.1

Ultimi arrivi PC

SoundBlaster Multimedia Kit (SB Pro + CD-Rom + 6 Software CD)	950.000
VideoBlaster (Desktop video + PAL Digitizer)	550.000
Scanner colore 300-600-800 dpi 24 bit	telefonare
Pocket Modem/Fax Prolink 9600 bps (ideale per Notebook)	350.000
MOTHERBOARD 486DX 50 Mhz 256Kb cache	1.650.000
MOTHERBOARD 386SX 33 Mhz	270.000
NOVELL NetWare Lite v1.1 + DR DOS 6.0	210.000
Streamer 250 Mb + cartdrige 120 Mb	650.000
Monitor SVGA Multiscan 1024x768	430.000
Fax/Modem Supra v32bis v42 MNP2-5	telefonare

PC Compatibili

PC286 16Mhz 1Mb ram / 45Mb HDD / VGA 256Kb	1.350.000
PC386sx 33Mhz 2Mb ram / 105Mb HDD / VGA 1Mb	1.800.000
PC386dx 33Mhz 4Mb ram / 130Mb HDD / VGA 1Mb	2.200.000
PC386dx 40Mhz 4Mb ram / 130Mb HDD / VGA 1Mb	2.300.000
PC486dx 33Mhz 4Mb ram / 170Mb HDD / VGA 1Mb 64.000 colori	2.900.000
PC486dx 50Mhz 4Mb ram / 170Mb HDD / VGA 1Mb 64.000 colori	3.600.000

Caratteristiche comuni a tutti i nostri PC:
Cabinet Desk, MONITOR 14" 1024x768 COLORE, 2 Seriali, 1 Parallela, Disk Drive 3" 1.4Mb, Tastiera estesa, Mouse 3 tasti.
NB: i prezzi dei PC possono subire delle variazioni causa fluttuazioni dollaro.

Accessori PC

Star LC-20 9 aghi 80 colonne	380.000
Star LC-100 9 aghi 80 colonne colore	500.000
Fujitsu DL-1100 24 aghi 100 colonne	800.000
Fujitsu DL-1200 24 aghi 136 colonne	1.000.000
Fujitsu BREEZE 200 inkjet	900.000
Disponibili kit colore per Fujitsu serie 1100-1200	100.000
Disponibile tutta la gamma Logitech	telefonare
Disponibile tutta la gamma monitor stampanti NEC	telefonare
Monitor Sampo 14" 1024x768 non interl. 0.28 doth	800.000
Disponibile tutta la gamma HardDisk Fujitsu-Quantum (AT-SCSI)	telefonare
Filtro antiradiazioni in cristallo 14-19"	telefonare

Linea Commodore

Amiga 600	telefonare
Amiga 600 HD 40Mb	telefonare
Amiga 2000 ECS 2.0	telefonare
Amiga 3000 Tower	telefonare
Amiga 1200 e 4000	telefonare
Kickstart 1.3 per A600	88.000
Kickstart 2.0 per A500	95.000
Drive esterno per Amiga	130.000
Digitalizzatore Videon 4.0	377.000
Espansione 512k per A500	50.000
Espansione 1Mb per A500plus	90.000
Espansione 1Mb per A600	telefonare
Espansione 1.5Mb per A500	180.000
Scanner 256 toni di grigio	299.000
Controller Roctec 0Mb + HDD 45Mb	850.000
A530 68030 40Mhz GVP per A500	1.470.000
HardCard 85/120/240 Mb 0/8 Mb ram per A500	telefonare
HardCard 85/120/240 Mb 0/8 Mb ram per A2000	telefonare
Acc. 68030 25/40/50 Mhz GVP	telefonare
Syntetic Sound 56 Khz + MIDI	179.000

MEGA OFFERTA!
Amiga 600 HD 40Mb monitor 14" colore stereo joystick albatros, mousepad a sole L. 1.590.000

Telefono
049-8976787
049-8976508
049-8976756
fax.
049-8976414

Orario continuato
10 - 19.30
escluso lunedi' mattina

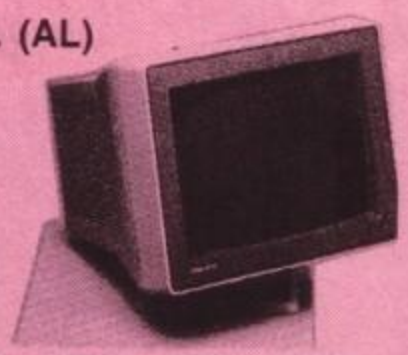
GVP Point *Gli unici a Padova*

PREZZI IVA INCLUSA
Garanzia 24 mesi su tutte la parti PC

DANY ITALIANA

FORNITURE PER CENTRI E.D.P.
IMPORTAZIONE - DISTRIBUZIONE INGROSSO
MINUTO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA G. MANARA 7
15033 CASALE MONF. (AL)
TEL. 0142.451594
FAX 0142.782112



ALCUNI NOSTRI PREZZI

GARANTITI 100%

Quantità	da 50 a 100	da 210 a 300	da 610 a 750
	Prezzo unitario		
MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTA	800	740	720
MINI DISK 5,25 2D.DS.DD. NEUTRI CON BUSTA + ETICHETTA	600	560	540
MINI DISK 5,2 DS.HD. 1,2 MB ALTA DENSITÀ+BUSTA+ETICHETTA	1000	950	850
MICRO DISK 3,5 DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTA	1300	1240	1100

BOX PORTA DISK 3 1/2 O 5 1/4 80 POSTI		L.13.000
ESPANSIONE 512K PER AMIGA 500		L. 60.000
MICRO DISK 5 1/4 2D DIASPRON BOX PLASTICA		L. 700
CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE		L. 400
BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2		L. 38.500
KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 o 5 1/4		L. 6.000
VIDEOCASSETTA VHS HIGH GRADE	120'' L. 3.800	180'' L. 4.300
MICRO DISK 3,5 2D MARCATI BOOT FORMATTATI AMIGA		L. 1.000

MAXI DISK CONVERTER UTILIZZATO PER CONVERTIRE UN NORMALE DISCO DA 720K IN UN DISCO HD 1,4 M. PRATICANDO IL SECONDO FORO. **L. 55.000**

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA.
SPEDIZIONI POSTALI ESPRESSE IN TUTTA ITALIA. SPESE DI SPEDIZIONE: L. 12.000 FINO A 3 KG.; L. 13.000 FINO A 5 KG.; L. 16.000 FINO A 10 KG.; L. 18.000 FINO A 15 KG.; L. 20.000 FINO A 20 KG.; NOTE: 100 DISK 3 1/2 PESANO ALL'INCIRCA KG. 2,5 CON IMBALLO

RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO ILLUSTRATO IN OMAGGIO

SIGNOR

VIA

CITTÀ CAP

TEL.

GM 91/9

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Commodore

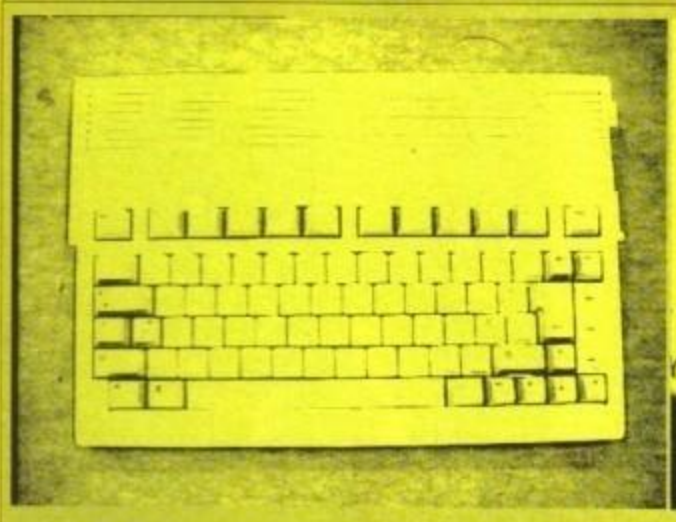
B.C.S.

BASIC COMPUTER · SYSTEM

TEL.(02) 8464960 r.a.
FAX (02) 89502102

VIA MONTEGANI.11
20141 MILANO

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA



DISPONIBILE
ANCHE CON HD20/40/80/120/200

AMIGA 600 NEW
£.490.000

AMIGA 1200
£.780.000

ORDINA LE NOVITA' ! !

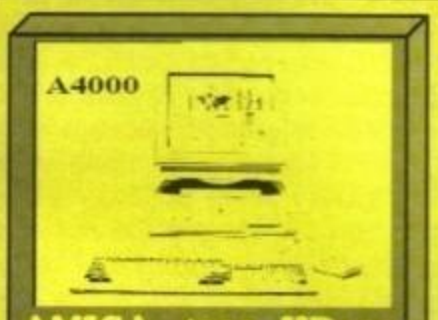
INCA PER PC
£.99.900

GOBLINS II AMIGA E PC
£.59.000

STREET FIGHTER II
£.59.900

THE MANEGER PER AMIGA
£.79.900

KICKSTART PER AMIGA600
£.60.000



AMIGA 4000 HD120
DA £.3.900.000

NOVITA' GIORNALIERE PER
SEGA MEGA DRIVE
ATARI LINKS
CDTV COMMODORE
GAME BOY

COMPUTER 386-25 MHZ

CON MONITOR A COLORI
£.1.550.000

NOME E COGNOME .....
INDIRIZZO .....
CITTA, CAP E PROVINCIA .....
PREFISSO E N. TELEFONICO .....
FIRMA SE MINORENNE _____ TGM

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO

ORDINA DIRETTAMENTE INSERENDO LA RICHIESTA SOPRA RIPORTATA O TELEFONANDO
AL (02)8464960 FAX (02)89502102 NELLA NOSTRA UNICA SEDE !!

I PREZZI SONO IVA INCLUSA
GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE
SCONTI PER I SIG. RIVENDITORI
RIPARAZIONI PER PC,COMMODORE E FAX

ORARIO 9,30-12,30 15,30-19,00 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BOARDGAMES in TGM

Anno nuovo, rubrica nuova! Cosa c'è di meglio per iniziare il 1993 di un'intera rubrica dedicata al mondo del Gioco di Ruolo? Come dite? Un mucchio di cose? Sì, lo so, ma visto che io non sono un mago (perlomeno non nella realtà di tutti i giorni...) e neppure un Genio di quelli che esaudiscono i desideri, vedete un po' di accontentarvi!

Per questo primo numero della neonata rubrica, abbiamo pensato che fosse indispensabile chiarire il concetto di Gioco di Ruolo e fornire alcune indicazioni sui titoli attualmente disponibili in Italia. Lo spazio che verrà mensilmente dedicato a questo discorso non è molto, come potete vedere voi stessi, ma non è detto che in un futuro più o meno prossimo non lo si possa aumentare. Per cui, se la rubrica vi piace fatecelo sapere. Inutile dire che anche le critiche saranno molto gradite; possiedo un voracissimo cestino della spazzatura che non aspetta altro!!!

A parte gli scherzi, ci auguriamo che possiate apprezzare questa nostra iniziativa e attendiamo con ansia le vostre lettere al riguardo.

Tutti in avventura insieme al vecchio Gandalf.

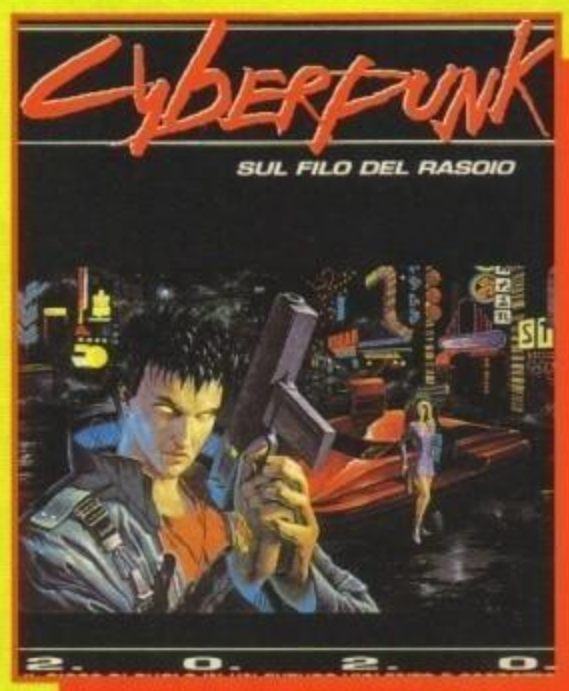
VIVERE IL GIOCO

Il Gioco di Ruolo, quello vero intendo e non le pallide imitazioni che appaiono frequentemente sugli schermi dei computer, sta conquistando sempre di più il grande pubblico italiano. Per molti però resta ancora un vero e proprio mistero, un qualcosa di cui si sente parlare spesso senza però riuscire a fornirgli un'identità precisa.

Spiegare a parole il funzionamento dei Giochi di Ruolo non è affatto un'impresa facile, soprattutto quando lo spazio a disposizione è poco, ma vedrò di fare il possibile per fornirvi un quadro preciso e completo di questo particolare genere ludico che sta conquistando il cuore di un sempre maggiore numero di appassionati.

COS'E' UN GIOCO DI RUOLO?

Un libro dal finale aperto, un romanzo che viene scritto dagli stessi giocatori, una recita libera; tutte queste definizioni sono corrette, ma ancora non bastano a cogliere la vera essenza del Gioco di Ruolo, sicuramente uno dei generi ludici più appassionanti e costruttivi che siano mai stati creati. Un Gioco di Ruolo offre la possibilità di vivere in prima persona delle emozioni particolari, di diventare i veri eroi di un racconto attraverso l'uso della propria fantasia. Uno dei partecipanti, possibilmente quello che ha più tempo libero e una maggiore capacità interpretativa, ricopre la carica di Master - altrimenti chiamato Game Master, Custode o Arbitro - e ha il compito fondamentale di creare e condurre le avventure; questo si traduce nella preparazione di una storia di base e nella schematizzazione degli avvenimenti che dovranno avere luogo durante la partita, nonché nell'interpretazione dei personaggi che i giocatori possono incontrare. Il Master ricopre in pratica il ruolo di sceneggiatore, descrivendo ai giocatori il mondo all'interno del quale si muovono. Gli altri partecipanti, invece, interpretano le figure principali della storia, stabilendo attraverso le loro stesse azioni l'evolversi dell'avventura. In un contesto fantasy, ad esempio, il Master può preparare una particolare regione in cui far muovere i giocatori, popolata da elfi, nani, maghi, draghi e tutte le creature che desidera, e una storia in cui inserire i personaggi. Questa potrebbe comprendere principesse rapite, enormi tesori e terribili mostri. Una volta che il Master ha descritto ai giocatori il mondo in cui si trovano e ciò che sta succedendo, spetta unicamente a questi decidere cosa fare. Uno dei caratteri principali del Gioco di Ruolo è appunto la totale e incondizionata libertà di azione dei personaggi. I giocatori non sono assolutamente costretti a fare ciò che ci si aspetta da loro e possono benissimo scegliere di ignorare le avventure che il Master propone loro, senza per questo essere penalizzati. Come abbiamo detto, ciascun giocatore interpreta un particolare personaggio; le capacità fisiche di questo vengono determinate casualmente, facendo ricorso a particolari dadi, ma il suo modo di agire e il suo comportamento vengono decisi unicamente da chi lo interpreta. Il compito del Master, una volta preparata un'avventura, non è quello di giudicare le scelte morali dei personaggi, ma solo di stabilire in maniera totalmente imparziale il risultato delle loro azioni; non deve in pratica penalizzarli se scelgono di colpire un nemico alla schiena, ma solo decidere, attraverso l'uso di dadi e particolari tabelle, se il colpo ha successo o meno. I Giochi di Ruolo attualmente disponibili in Italia



Anno 2020: violenza a go-go

Il vecchio Dungeons & Dragons in veste nuova.

Poteva mancare il Gioco di Ruolo del più famoso Indagatore dell'Incubo?

DYLAN DOG

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Problemi di congiuntivite?

sono numerosi, anche se non rappresentano che una minima, benché selezionatissima, parte del mercato americano. Oltre al genere fantasy, che è sicuramente il più diffuso e apprezzato, troviamo anche titoli dedicati all'horror e alla fantascienza, con particolare attenzione al filone cyberpunk. Direi che ce n'è per tutti; cosa aspettate a provarli?

IL GIOCO DI RUOLO IN ITALIA

Quello che segue è un breve elenco dei maggiori Giochi di Ruolo attualmente disponibili in italiano. A ciascun titolo segue una breve descrizione e una valutazione globale che ha lo scopo di fornire delle valide indicazioni per coloro che fossero interessati ad acquistare un Gioco di Ruolo.

CYBERPUNK 2020 - STRATELIBRI

Sicuramente il più significativo esponente dell'omonimo genere, porta i giocatori a indossare i panni di uomini in cerca di gloria o fortuna, all'interno di una società incredibilmente violenta e corrotta. Grande attenzione è stata rivolta agli impianti cybernetici, protesi meccaniche che vengono sostituite alle parti danneggiate del corpo e alla Rete, il gigantesco sistema di comunicazione computerizzata in cui la realtà virtuale ha raggiunto livelli incredibili. Ottimo il sistema di regole, semplice e sufficientemente preciso; uno dei migliori Giochi di Ruolo in circolazione. ESPANSIONI: Hardware, modulo informativo sulla società del 2020; Database, utilissimo schermo del Master, contenente tutte le tabelle necessarie per gestire una partita; Gravità Zero, modulo informativo sulle stazioni orbitali. Contiene un'avventura.

DUNGEONS & DRAGONS - EDITRICE GIOCHI

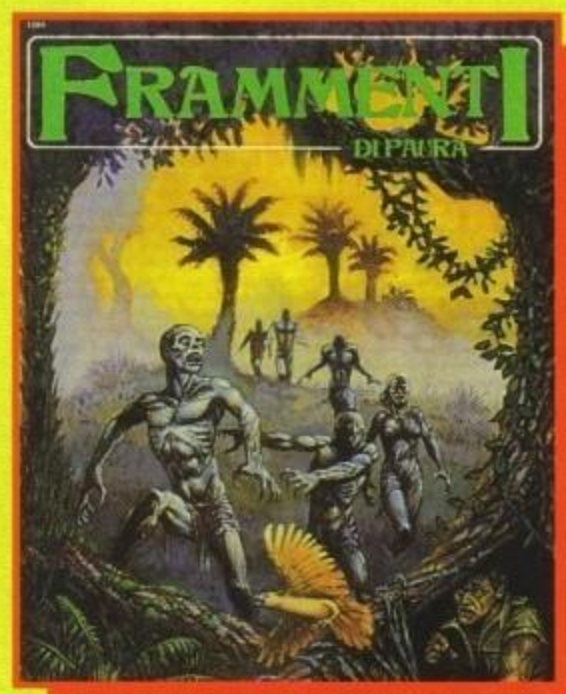
Cosa dire di questo grandissimo classico che non sia già stato detto? Non è certo il massimo per quanto riguarda le regole, ma bisogna anche considerare la sua venerabile età. Dungeons & Dragons resta comunque un grandissimo esponente del mondo del Gioco di Ruolo ed è forse il migliore per chi vuole cominciare con le cose più semplici. E poi... il primo amore non si scorda mai!!!
ESPANSIONI: Un numero incredibile di moduli d'avventura, pronti per essere giocati e semplicissimi da impostare; Atlante 1, 2 e 3, tre stupendi moduli geografici sui quali vengono esposte, con grandissima cura e chiarezza, alcune delle più importanti regioni del mondo in cui è ambientato D&D.

DYLAN DOG - DAS PRODUCTION

Era impossibile che a un personaggio amato come il grande Indagatore dell'Incubo, non venisse dedicato un Gioco di Ruolo. Realizzato interamente in Italia, non ha nulla da invidiare ai prodotti americani, anzi... Per tutti coloro che amano Dylan Dog, questo gioco è imperdibile! ESPANSIONI: Alta Società, Richiamo dall'Inferno, Attraverso le Linee e Labirinti di Paura, moduli di avventura pronti per essere giocati; Lo Schermo dell'Arbitro, contenente tutte le tabelle più importanti; Il Mondo di Martin Mystere, espansione di gioco che offre la possibilità di giocare anche con il celebre Detective dell'Impossibile.

IL GIOCO DI RUOLO DEL SIGNORE DEGLI ANELLI (GIRSA) - STRATELIBRI

Ispirato alla grandissima opera di J.R.R. Tolkien, il più celebre autore fantasy di ogni tempo, questo fantastico gioco riesce a unire un'ambientazione unica con uno dei migliori sistemi di regole che sia mai stato ideato. Decisamente il miglior Gioco di Ruolo che sia mai stato fatto. Unica pecca, risulta essere abbastanza complesso per i neofiti.
ESPANSIONI: I Cancelli di Mordor, Assassini a Dol Amroth, Wose della Foresta Oscura e Avventure a Bosco Atro, moduli di avventura estremamente curati e dettagliati; Goblin Gate e Lorien, moduli geografici in cui vengono illustrate due delle più celebri

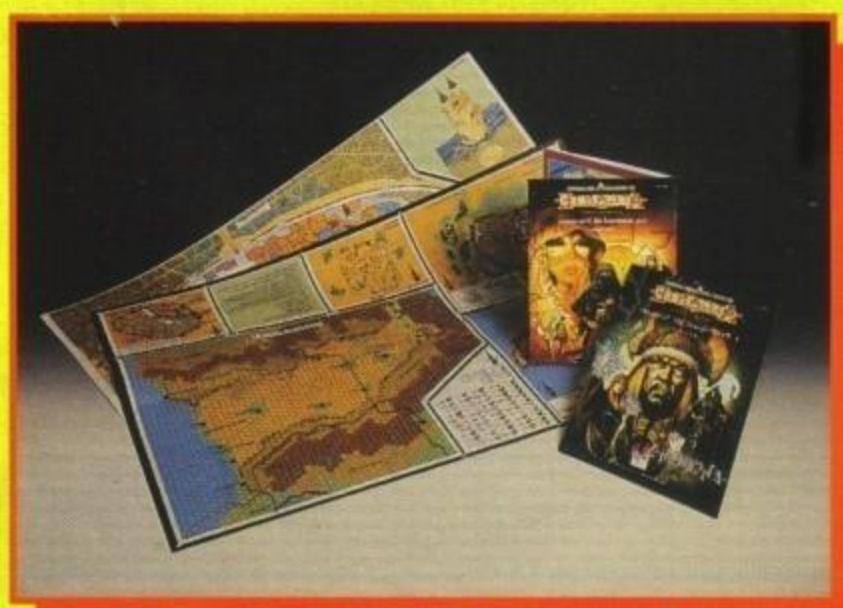


Lo sapevo che dietro quel viaggio economico in Africa c'era una fregatura...

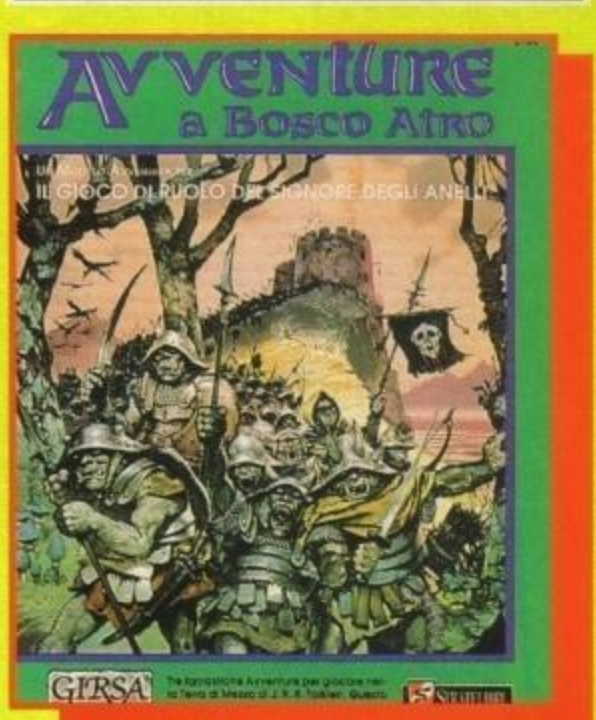
zone della Terra di Mezzo, Schermo del Game Master, indispensabile per non farsi sommergere dalle numerosissime tabelle.

IL RICHIAMO DI CTHULHU - STRATELIBRI

Dai celebri racconti horror di H. P. Lovecraft, Il Richiamo di Cthulhu offre avventure cariche di terrore nel mondo degli anni '20. Il sistema di regole non è al livello di quello di Girsa, ma offre spunti molto interessanti che sono stati ripresi dalla maggior parte dei giochi prodotti negli ultimi anni. ESPANSIONI: Cthulhu Companion, supplemento di regole con nuovi mostri e avventure; Le Ombre di Yog-Sothoth, Sulle Orme di Tsathogghua, Terrore dalle



Glantri e Ylaruam; due ottimi posti per trascorrere le vacanze... sempre che abbiate tendenze suicide!



Indovinate un po' chi stanno inseguendo!

Stelle, Sei Minuti a Mezzanotte e Frammenti di Paura, moduli di avventura; Schermo dell'Arbitro; Manuale dell'Investigatore, supplemento semi comico per l'autodifesa dei personaggi.

STORMBRINGER - STRATELIBRI

Ennesimo riferimento letterario, Stormbringer trae ispirazione della saga fantasy di Elric di Melnibonè, dello scrittore Michael Moorcock. Il romanzo è abbastanza peculiare e può anche non piacere, ma il gioco è veramente ottimo. Il sistema di regole è fondamentalmente simile a quello del Richiamo di Cthulhu, ma presenta notevoli migliorie. Ottima anche l'ambientazione.

VAMPIRI - DAS PRODUCTION

Una volta tanto, il punto di vista del giocatore viene ribaltato; in Vampiri i giocatori non sono cacciatori di mostri non-morti, bensì i mostri stessi, impegnati in una difficile lotta per la sopravvivenza. Ideale per chi vuole cambiare una volta ogni tanto! Con questo termina la nostra breve introduzione ai Giochi di Ruolo; spero di non avervi annoiato troppo, ma vi prometto che dal prossimo numero partiremo subito con le recensioni delle novità, mentre a Marzo vi attende un dettagliato resoconto della Fiera del Giocattolo di Milano. Cosa volete di più?

ANDREA "TEX" FATTORI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

MIRAGE TECHNOLOGIES MULTI - MEDIA LTD. © MIDNIGHT GAMES 1992. ALL RIGHTS RESERVED.

CADARIO

NELLA CONFEZIONE UNA VIDEOCASSETTA IN ITALIANO SPIEGA COME GIOCARE!

AMIGA
PC 286 O SUPERIORI.

SCHEDE GRAFICHE: VGA
RICHIEDE 1 Mb RAM.
SISTEMA OPERATIVO: DOS 3.0 O SUPERIORI.
INTERFACCIA: MOUSE E TASTIERA. JOYSTICK E TASTIERA.
SUPPORTA: ADLIB, ROLAND, SOUNDBLASTER.

93% AMIGA
("TGM" GIUGNO '92)

AI GIORNI NOSTRI, CIÒ CHE ACCADE QUANDO GLI IMPERI SI FRANTUMANO...
ISPIRANDOSI AGLI EVENTI CHE HANNO SCONVOLTO LA GEOGRAFIA DEGLI STATI DELL'EST EUROPEO MIKE SINGLETON HA CREATO UN GIOCO DALLE DIMENSIONI CICLOPICHE, UNA STRAORDINARIA COMBINAZIONE DI AVVENTURA E STRATEGIA.
SELEZIONA UNA TATTICA VINCENTE PER RISTABILIRE L'ORDINE IN UN MONDO IN MANO AL CAOS EVITANDO, ALLO STESSO TEMPO, CHE L'ESASPERAZIONE DI INTERI POPOLI SFOCI IN UN CONFLITTO NUCLEARE.

QUALITÀ LEADER GARANTITA

MIRAGE

MIDNIGHT

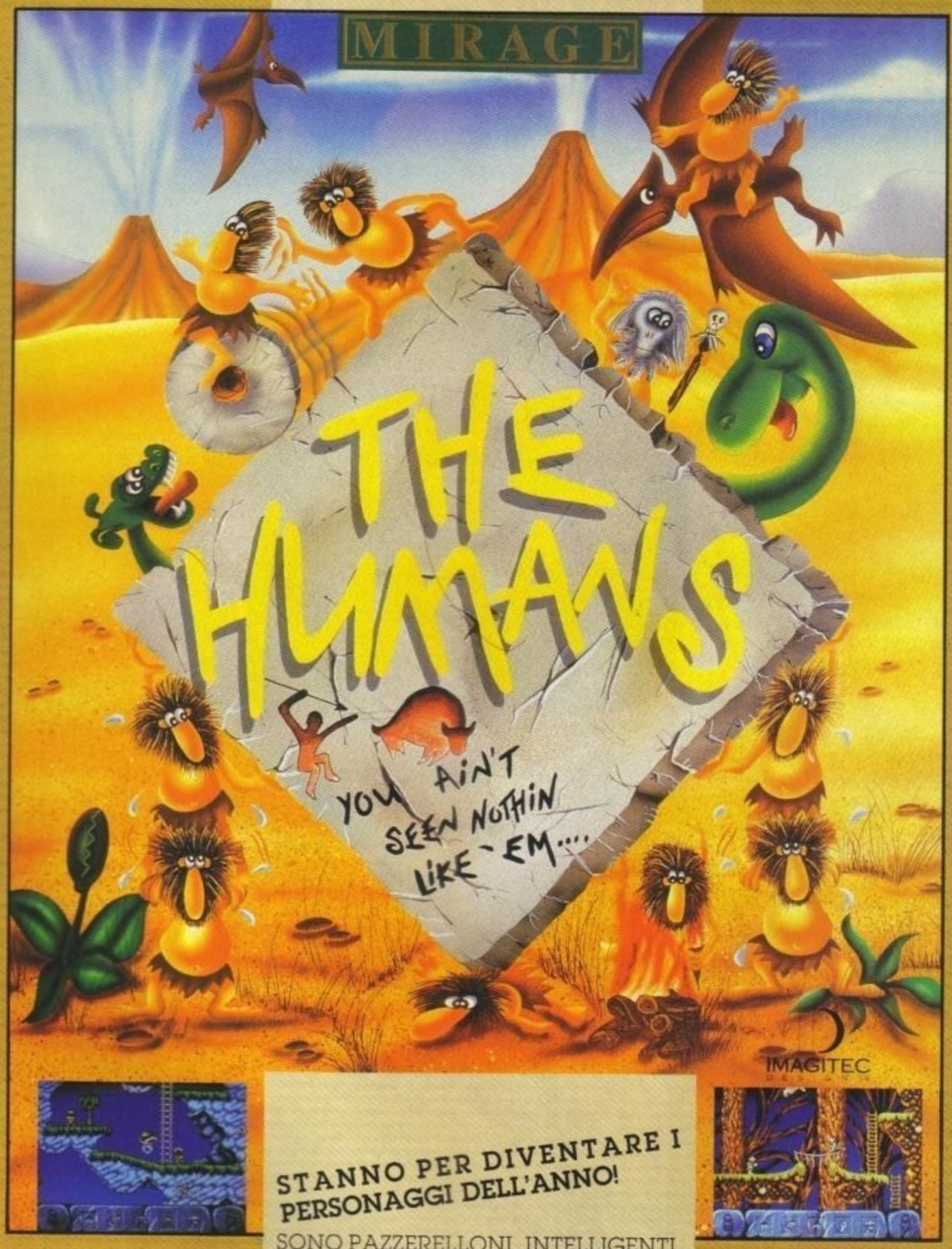
LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO.



© 1992 ATARI CORP. LICENSED TO IMAGITEC DESIGN INC./MIRAGE "HUMANS"™ GAMETEK INC.

CADARIO

STANNO PER DIVENTARE I PERSONAGGI DELL'ANNO!

SONO PAZZERELLONI, INTELLIGENTI, BUFFI E SIMPATICI. SONO GLI HUMANS! IL GIOCO, CARATTERIZZATO, DA UNA SORPRENDENTE GIOCABILITÀ E DA UN UMORISMO ECCEZIONALE, OFFRE UNA VISIONE COMICA DELL'EVOLUZIONE UMANA, CATAPULTANDOTI IN UN INCREDIBILE NUMERO DI SFIDE ATTRAVERSO 100 LIVELLI.

AMIGA
PC 286 O SUPERIORI
RICHIEDE: 640 K
RACCOMANDATO:
DISCO RIGIDO.
TASTIERA, JOYSTICK. VGA.
AD-LIB, SOUNDBLASTER
E ROLAND.

QUALITÀ LEADER GARANTITA

NELLA CONFEZIONE UN DIVERTENTISSIMO FUMETTO!

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

1

2

3

Benvenuti al Talent Scout di Gennaio, le feste volgono al termine e presto dovremo ricominciare a lavorare (o a studiare, ndRaffaele)(o entrambi, ndBDM)(o nessuno dei due, ndTMB)(o a scrivere! Che vi prendo a calci tutti quanti... NdMax).
Il Natale è spesso sinonimo di regali e questo mese bisogna proprio dire che, sebbene il materiale pervenutoci non sia tantissimo, ci sono un paio di giochi veramente ben fatti.
Prima di cominciare comunque un ringraziamento a tutti coloro che ci hanno inviato dei dischetti Amiga, questo mese infatti manca la "colonna infame" per il semplice motivo che non abbiamo trovato nessun virus; che sia l'atmosfera natalizia?

In apertura vorrei comunque formulare questa puntualizzazione: se realizzate dei programmi in Amos, 3D Construction Kit et similia e decidete di spedirci anche il compilatore, ACCERTATEVI che quest'ultimo funzioni perfettamente altrimenti non fareste altro che crearci problemi che, tra l'altro, contribuiscono a ritardare la pubblicazione del vostro capolavoro; un esempio di questo problema è rappresentato dai giochi che ci hanno spedito Antonio e Massimo Navarra di Palermo e Gianandrea Terzi.
Un lettore di Bari, del quale non vogliamo nemmeno pubblicare il nome, ha deciso di mandarci un modulo Protracker che inneggiava, a ritmo di techno music, al Nazismo più esasperato (con tanto di sample "Adolf, Adolf"... (non per niente la musica era rippata da un demo tedesco fatto da un gruppo di NaziSkin. NdTMB), non credo che sia nemmeno il caso d'aggiungere altro... Anche perché proprio in questo periodo si legge quotidianamente d'assurde intolleranze etniche tornate preoccupatantemente alla ribalta, evitiamo quindi di contribuire a mettere strane pulci nelle orecchie di giornalisti poco competenti (e chi ha letto il Corriere della Sera di domenica 29 Novembre sa a cosa mi sto riferendo) che possano in qualche modo accomunare il mondo dei videogiochi a intollerabili degenerazioni di menti evidentemente malate.
Un programma che potrebbe risultare particolarmente interessante per tutti quelli che scrivono sorgenti, sfruttando l'ormai stradiffuso AMOS (come il nostro Montoli), è il Super Screen Shower che permette di convertire le immagini da IFF (acronimo di International File Format) ad Abk (il formato grafico che viene utilizzato dall'AMOS), un solo appunto: l'AMOS Professional ormai non ha più problemi d'incompatibilità con gli IFF!
La prima delle due "stelle" di questo numero del Talent Scout (alla seconda è dedicata addirittura una pagina) è Federico Tollemeto che ha programmato (sempre in Amos) un clone di Super Sprint nomato Top Speed Racing (foto 1-6): le peculiarità di questo programma sono molteplici, partiamo quindi dalle ottime musiche che accompagnano l'intero gioco, passiamo poi alla grande varietà di veicoli che si possono scegliere (ognuno con le sue caratteristiche di accelerazione, resistenza velocità ecc.) che comprendono Stunt Cars, Formula 1, Truck (i volgarissimi camion), Gran Turismo (Ferrari F40 e simili) ecc, e aggiungiamo ancora tutta una serie di opzioni molto ben strutturate. Fra queste spicca indubbiamente il numero di partecipanti che può raggiungere un massimo di tre (due col joystick e uno con la tastiera), tutto questo grazie all'inserimento di tre finestre a video (con possibilità di zoom) inquadranti le singole vetture. Come si capisce dalle foto la grafica è d'ottima qualità, con tutta una serie di particolari veramente convincenti (si passa dalla nebbia alla neve, dalle navi ai treni che attraversano lo schermo...).
L'unico aspetto che rimane ancora da commentare è quello della giocabilità e qui non possiamo esprimere un parere ugualmente entusiastico: Top Speed Racer gira un po' troppo lento sull'Amiga 500 (troppo veloce invece sul 1200), a tale proposito ti posso consigliare di ottimizzare le routine di controllo della macchina e soprattutto quelle di collisione col fondale e tra gli sprite stessi; volendo proprio essere pignoli il sistema di caricamento risulta spesso e volentieri un tantino noiosetto, anche se bisogna segnalare l'ottima opportunità di installare il gioco su Hard Disk. Si tratta in ogni caso di un grosso lavoro sicuramente degno di nota, valuta eventuali correttivi e facci sapere!
Massimo Cascone di Palagiano ha invece deciso di spedirci un gioco tridimensionale (foto 7-8)(o poligonale che dir si voglia) realiz-

4

5

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

6

zato interamente con il 3D Construction Kit della Domark; il gioco è ancora abbastanza spartano, ma possiede il pregio d'essere fatto a poligoni invece che con la solita grafica Bit-Map (a proposito, visto che da parecchio tempo è uscito l'AMOS 3D, perchè non ci mandate qualcosa fatto con questo simpatico programmino?).

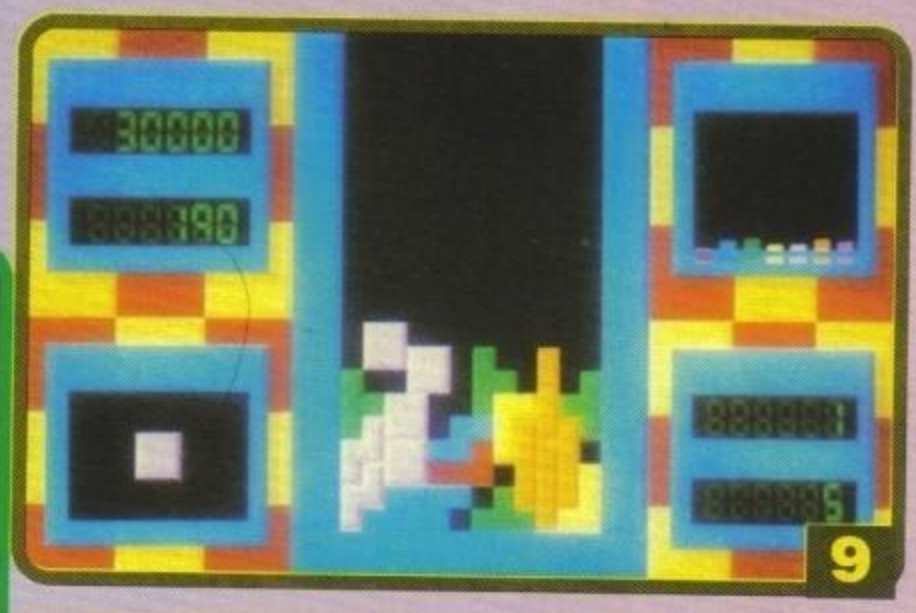
8

L'interfaccia utente di Remote World (questo è il nome del gioco) è ampiamente migliorabile, mentre per ciò che concerne la giocabilità dovresti vedere di aggiungere qualche enigma in più; anche in questo caso il nostro parere è comunque confortante, vedrai che con un po' di perseveranza e buona volontà riuscirai a tirare fuori qualcosa di veramente buono (prova ad esempio a usare il 3D C.K. Il che ha subito parecchie migliorie rispetto alla precedente versione).

Adesso un appello a tutti.... BASTA CON I CLONI DI TETRIIIIIS!!!

Tanto per cambiare un nuovo aspirante programmatore, Lorenzo Melato, ci ha spedito indovinate che cosa? Sì, l'incredibile, fantastico e sopratutto innovativo Oh, No! More Tetris (foto 9).

Tralasciando la superlativa originalità di questo programma devo ammettere che tecnicamente non è niente male, le potenzialità ci sono tutte, perché non indirizzarle verso qualche cosa di più significativo? Lorenzo inoltre ci chiede come si fa a editare un BootBlock; niente di più semplice, devi usare un normalissimo Disk Editor (come DiskX, NewZap etc.) e agire sul blocco zero del dischetto, ma fai molta attenzione perché è una procedura abbastanza pericolosa (fatti quindi sempre una copia di riserva del disco a scanso di equivoci!).



9

11

10

7

Chiudiamo quindi con un progetto di shoot'em'up propostoci da Samuele La Nadia, obiettivamente non c'è sembrato particolarmente innovativo o vario, in ogni caso, pur ampiamente migliorabile, potrebbe saltar fuori qualche cosa di interessante, tocca solo a te...

TANTE, GROSSE E CATTIVE...

No, non sono le amiche di Shin, ma bensì le schermate che ci avete spedito provocando gaudio e tripudio nelle nostre menti malate; ad ogni modo cominciamo con Vincenzo Baldi che ci ha spedito delle schermate fatte con il Deluxe Paint: sinceramente il tratto è un po' incerto e la qualità lascia sotto questo aspetto a desiderare, perfeziona il tuo stile e poi si vedrà; Salvatore Asero ci spedisce invece l'immagine di uno dei personaggi di Street Fighter II (Ken, foto 10) intento a lanciare una fireball e un'animazione di un ipotetico protagonista di platform molto carino, oltre ad una discreta Delta Integrale (foto 11).

E così anche per questo mese è finita; non ci rimane che rinnovarvi il nostro invito a darvi da fare, e chissà che tra di voi non si nasconda un futuro David Braben... Ci risentiamo presto!

Stefano "BDM" Petrullo & Mirko "TMB" Marangon

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN ANOTHER WORLD TUTTO ITALIANO?

Non ci credete? In un primo momento nemmeno noi, eppure è proprio quello che ci siamo trovati di fronte!

Programmare, si sa, è un lavoro piuttosto impegnativo, sia per ciò che concerne le utility (dove bisogna riuscire a concepire programmi concorrenziali e privi di bug) sia per i giochi: questi ultimi, a dispetto di quanti dicono il contrario, risultano spesso molto più difficili da realizzare rispetto a un programma, per così dire, serio; bisogna pensare infatti che è importante riuscire non solo a sviluppare delle ottime routine grafiche e sonore, ma è necessario creare uno storyboard (o, più semplicemente, una sceneggiatura) convincente, seguito da una giocabilità adeguata supportata da una varietà tale da coinvolgere pienamente il giocatore.

Durante il mio periodo da hobbista (se così lo vogliamo chiamare) ho avuto occasione di cimentarmi in qualche lavoretto di poco conto e, al tempo stesso, ho recentemente potuto visionare parecchio materiale realizzato da amatori come me.
Ma come comincia la passione di un programmatore e sopratutto cosa lo spinge a rubare tempo al lavoro (e spesso allo studio) per dedicarsi a quest'arte (perché di arte si tratta)?
Non posso dare una risposta oggettiva, ma solo la mia modesta opinione nata dalla mia (seppur poca) esperienza: la gratificazione e la speranza che qualcosa di tuo possa far divertire, in senso buono naturalmente, qualcun'altro.

Sicuramente il 90% dei programmatori presenti ora sul mercato mondiale hanno cominciato per hobby, così per gioco, senza pensare che il proprio nome potesse poi diventare un sinonimo di divertimento.
L'Italia si è gettata sul mercato da poco (rispetto, ad esempio, all'Inghilterra che vanta una moltitudine d'affermati programmatori), ma ha subito raccolto i primi frutti con Bomber Bob ai primordi e col recentissimo Nathan Never recensito sul numero scorso.
Molti di voi si staranno giustamente chiedendo il perché del titolo che, almeno fino ad ora, risulta completamente fuori luogo (anche se un'occhiatina alle foto vi sarà sicuramente già caduta...); non preoccupatevi e abbiate un po' di pazienza: dopo solo due mesi che mi occupo di questa rubrica ho visto molti lavori più o meno validi, ma questa volta non riesco proprio a capacitarmi della qualità della realizzazione di cui mi appresto a parlarvi, andiamo comunque con ordine: pochi giorni fa stavo visionando assieme a Mirko il materiale per-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PECIALE TALENT SCOUT

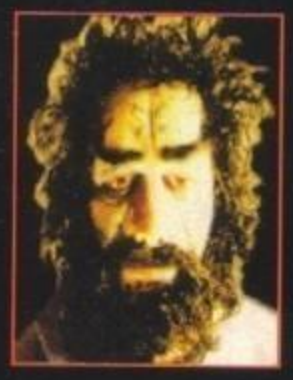
venutoci per questo numero del Talent Scout e, nascosto tra centinaia di buste gigantesche, il mio fido socio vide un dischetto che faceva capolino da sotto il mucchio; pescato il bluastro supporto magnetico e inserito quest'ultimo nel drive riuscimmo a leggere una lettera molto simpatica riguardante un gioco simile ad Another World con l'unica differenza che mentre il primo è stato programmato in assembler, il secondo era realizzato tramite l'ormai stradiffuso pacchetto della Europress Software: l'Amos.
Vi confesso che a questo punto la prima sensazione che l'idea suscitò in noi non era molto distante da un forte scetticismo, ma appena il programma ha cominciato a girare sul nostro fido 1200 le nostre mascelle hanno sfondato il pavimento; non era praticamente possibile, un secondo Another World fatto in Amos (tra l'altro non ancora compilato) e per di più veloce e altrettanto valido.
Purtroppo il demo era costituito solo da sei schermate e da un unico enigma, ma lo stile nitido della grafica e la fluidità del personaggio erano qualcosa d'impressionante, da non crederci... La mattina dopo (dovreste ormai sapere che il redattore è un essere notturno!) ci proiettammo diretti in redazione e aspettammo l'arrivo di Max, Ricki, Shin e degli altri redattori.

Appena arrivarono, mentre io cercavo di fermarli, Mirko caricava il gioco e il parere fu concorde: uno dei migliori demo del Talent Scout mai pervenutoci. Dopo dieci minuti mi ritrovai legato alla sedia di fronte al telefono col compito di contattare l'autore per conoscerlo di persona e per carpirgli qualche ulteriore informazione riguardo a XXXXX (non, non è un gioco a sfondo erotico, semplicemente non ha ancora un nome).
Matteo Resinanti (questo è il nome dell'artefice)(che arguzia NdTMB) vive a Milano e frequenta il quarto anno dell'Accademia di Belle Arti lavorando al tempo stesso come grafico (ha realizzato alcuni lavori per Cyberpunk, il famoso gioco di ruolo).

La storia di XXXXX non è ancora ben definita, ma dovrebbe parlare di un motociclista che a causa di un varco spazio temporale si ritrova in un altro mondo (lo so, non è molto originale ma per adesso basta e avanza secondo noi) dal quale deve fuggire al più presto o, in alternativa, salvare una ragazza in pericolo.
Il lavoro è cominciato da ormai quattro mesi e va avanti abbastanza a rilento a causa del poco tempo libero che Matteo ha a disposizione (come ti capisco! NdBDM), ma le idee ci sono, la tecnica è ottima, e i risultati si sono già abbondantemente visti, naturalmente le foto che vedete di contorno a questo speciale sono solo una sorta di "Work in Progress" perché manca ancora parecchio codice da implementare.
Il programma non è molto complicato (a quanto dice lui!), si tratta infatti solamente di far muovere un personaggio su uno sfondo e implementare delle piattaforme e, in generale, dei punti d'interazione.
Tutto è cominciato per gioco, per hobby, senza uno scopo ben preciso e soprattutto senza conoscere praticamente nulla di Assembler, è bastato imparare a usare le innumerevoli risorse dell'AMOS, avere un buono stile grafico e ammirare oltre ogni limite Another World; tutto qui.
Ma come si spiega la giocabilità che ci ha colpito? Sinceramente è difficile da spiegare anche per l'autore che comunque sembra più che motivato a proseguire su questa strada che, almeno secondo noi, è quella giusta.
Tra una domanda e l'altra abbiamo anche scambiato qualche opinione sui giochi preferiti da Matteo che comprendono Gods, Another World (era prevedibile!) e le avventure dinamiche in generale
Purtroppo non possiamo promettere che questo gioco verrà pubblicato, ma state certi che appena avremo qualche ulteriore informazione da darvi, non esiteremo a farlo, i bei lavori vanno premiati!!! Stefano "BDM" Petrullo

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

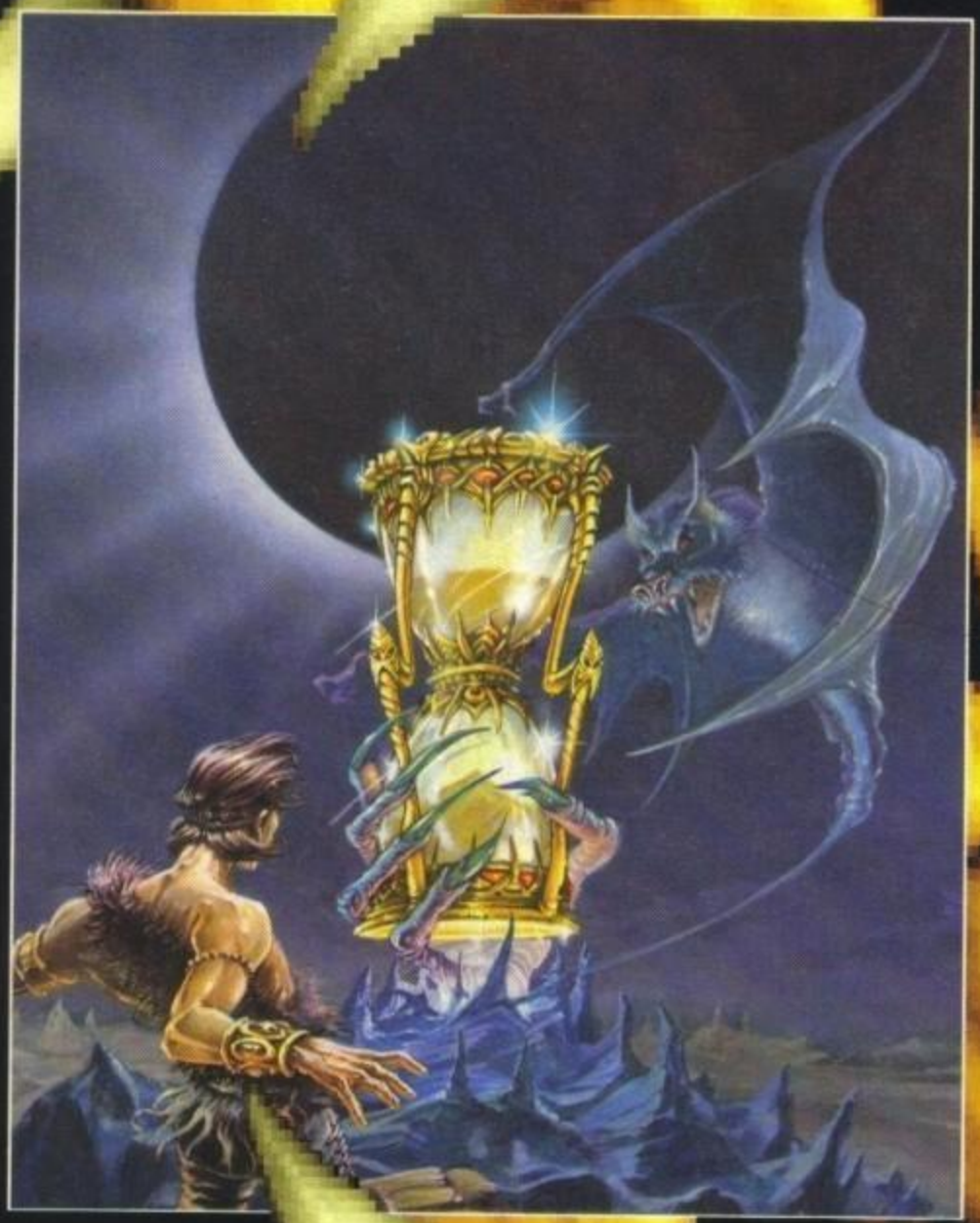
http://www.oldgamesitalia.net/



WEEN

THE PROPHECY

"Sul Reame delle Rocce Blu incombe l'ombra di Kraal"



Un grande gioco d'avventura magica!
Animazioni a video* dei personaggi in interazione diretta con la grafica.
Un vampiro vorace e malizioso come insolito alleato.
Ergonomia semplice e ricca.

* Unicamente su PC

Disponibile per PC, ATARI e AMIGA. Uscita per CD-ROM nel 1993.

COKTEL VISION

Distribuzione esclusiva:

CTO

40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte, 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax 051/752419

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM Mail

Le vostre lettere vanno inviate al seguente indirizzo: TGM MAIL. Xenia Edizioni - Casella Postale 853, 20101 Milano.

PROLOGO

Questa volta sarò estremamente conciso, di motivi di discussione ce ne sono parecchi e vale la pena partire subito con la Posta...

IL CAPO-PSUEDO-REDATTORE RISPONDE

Obiettivamente non credevo che saremmo arrivati a questo punto. Ma in seguito ad alcune evidenti accuse che ci sono state recentemente rivolte mi sono sentito in dovere di replicare.
Mi rendo quindi come molti di voi non possano comprendere a cosa mi riferisca esattamente, anche se altri sicuramente sì, e quindi cercherò di affrontare il discorso in maniera a tutti comprensibile.
Innanzitutto veniamo accusati d'attribuire indistintamente l'etichetta di megacapolavoro a ogni gioco pubblicato, e l'affermazione, sinceramente, mi sembra arbitraria e ingiustificata. Con questo non voglio certo dire che i voti di TGM non siano "mediamente" alti (almeno secondo un'accezione tipicamente scolastica) e il numero degli Star Player indubbiamente elevato, ma se avrete la pazienza di paragonarli con quelli di altre riviste del settore (inglesi e francesi) vi renderete facilmente conto da soli di come siano fra loro assolutamente compatibili e soprattutto, rimanendo all'interno dei nostri confini, decisamente omogenei con quelle stesse votazioni di chi afferma il contrario (cosa questa facilmente verificabile).
Il discorso, almeno secondo me, è comunque un altro. Lo scopo primo di una recensione è quello di informare il lettore sulle caratteristiche di un gioco, e quindi "parametrare" secondo un'indicativa scala di valutazione l'effettiva validità del prodotto. Detto questo non credo ci sia alcun lettore che non sia perfettamente in grado di trarre le sue debite considerazioni da una nostra recensione (pur riconoscendo l'eventualità d'incappare in sfortunati errori, come successo un anno fa con Final Blow, ma questo mi sembra un argomento già trattato e risolto). Non venite quindi a dirmi che, leggendo la review di Nigel Mansell, qualche d'uno abbia pensato: "Wow, 79%... E' quasi un "otto", fantastico! Corro subito a comprarlo...". Siamo seri, Nigel Mansell è un gioco medio, che ha strappato un 79% sulle nostre pagine, così come su tutte le altre riviste italiane ed estere, e questa mi sembra una visione abbastanza coerente della situazione.
A mio avviso non c'è alcun inflazionamento di "supercapolavori" o "giochi definitivi" (che, rimango di quest'avviso, sono tali perché riferiti a un più o meno circoscritto intervallo temporale), e non mi sembra proprio che abbiamo mai premiato con il bollino Top Score giochi che non lo meritassero pienamente (sfido chiunque a dire il contrario), al limite posso riconoscere una certa prodigalità con gli Star Player, ma senza mai attribuire loro un valore complessivo superiore a quello che, secondo i NOSTRI parametri (ai quali vi consideriamo ormai perfettamente integrati), gli compete: quello di un gioco valido e degno si essere preso seriamente in considerazione. Non è vero che la "semitotalità del software in circolazione è (ooops, Biscardi ormai imperversa) straordinario", ma negarne la qualità straordinariamente elevata, proprio noi che abbiamo cominciato da una pallina che rimbalzava contro una stanghetta in uno schermo monocromatico, mi sembra altresì irriguardoso nei confronti dei piccoli capolavori tecnologici che ogni giorno ci troviamo fra le mani.
Passiamo quindi alla risposta di una seconda osservazione che, in tutta sincerità, ha suscitato l'ilarità generale. Che il buon Filosofo si accanisse improvvisamente contro quella che è ormai divenuta una delle frasi conclusive più classiche e stereotipate del panorama recensorio mondiale ("dategli un'occhiata prima di comprarlo") poteva anche starci, ma leggere una sessantina di pagine prima, all'interno di quello stesso numero (e più precisamente all'interno del commento di Inca), la medesima raccomandazione (oltretutto in esplicito contrasto con quanto detto poi nella Posta) ci ha fatto effettivamente sorridere... Non credo sia il caso di proseguire in una simile replica.
Arriviamo così a un altro punto, una discutibile accusa di svolgere l'ingrata funzione di catalogo per pirati, giustificando l'affermazione in modo non troppo convincente. Non la trovo infatti il alcun modo compatibile con l'ennesima, squallida, frecciatina al contenuto e al modo d'affrontare le nostre recensioni. Non vedo infatti come possa essere più utile ai pirati questo genere di articoli, piuttosto che un'attenta e puntuale disanima di tutti gli aspetti del gioco, anche dei meno rilevante... Si tratta in ogni caso, anche questa volta, di considerazioni assolutamente fuori luogo, dal momento che già da tempo abbiamo evitato recensioni particolarmente demenziali che andassero a discapito dell'informazione globale, pur con questo senza voler in alcun modo sopperire alla mancanza del manuale originale. E' peraltro evidente che, con considerazioni del tipo "Beast III... Peccato che non ci sia la solita introduzione Psygnosis", quando invece nell'originale c'è un dischetto a parte che la contiene, non so più fino a che punto dare retta a quella che, almeno a sentire altri, sembrava essere una loro politica.
Con questo mi sembra di aver esaurito la mia replica. Tengo a precisare come con questo non voglia scatenare alcuna polemica trasversale, ma solo chiarire una non troppo opportuna risposta che, in effetti, ci ha decisamente sorpreso.
TGM Made In Italy è ormai divenuta una delle più diffuse e accreditate riviste europee, superando brillantemente quelle che erano le indubbie difficoltà di una maggiore distanza dalla principali software house mondiali e riuscendo così a portare puntualmente in edicola una testata, contenutisticamente e graficamente, d'assoluta avanguardia. Questo è quello per cui noi tutti lavoriamo, del resto lasciamo che si occupino gli altri.
MAX

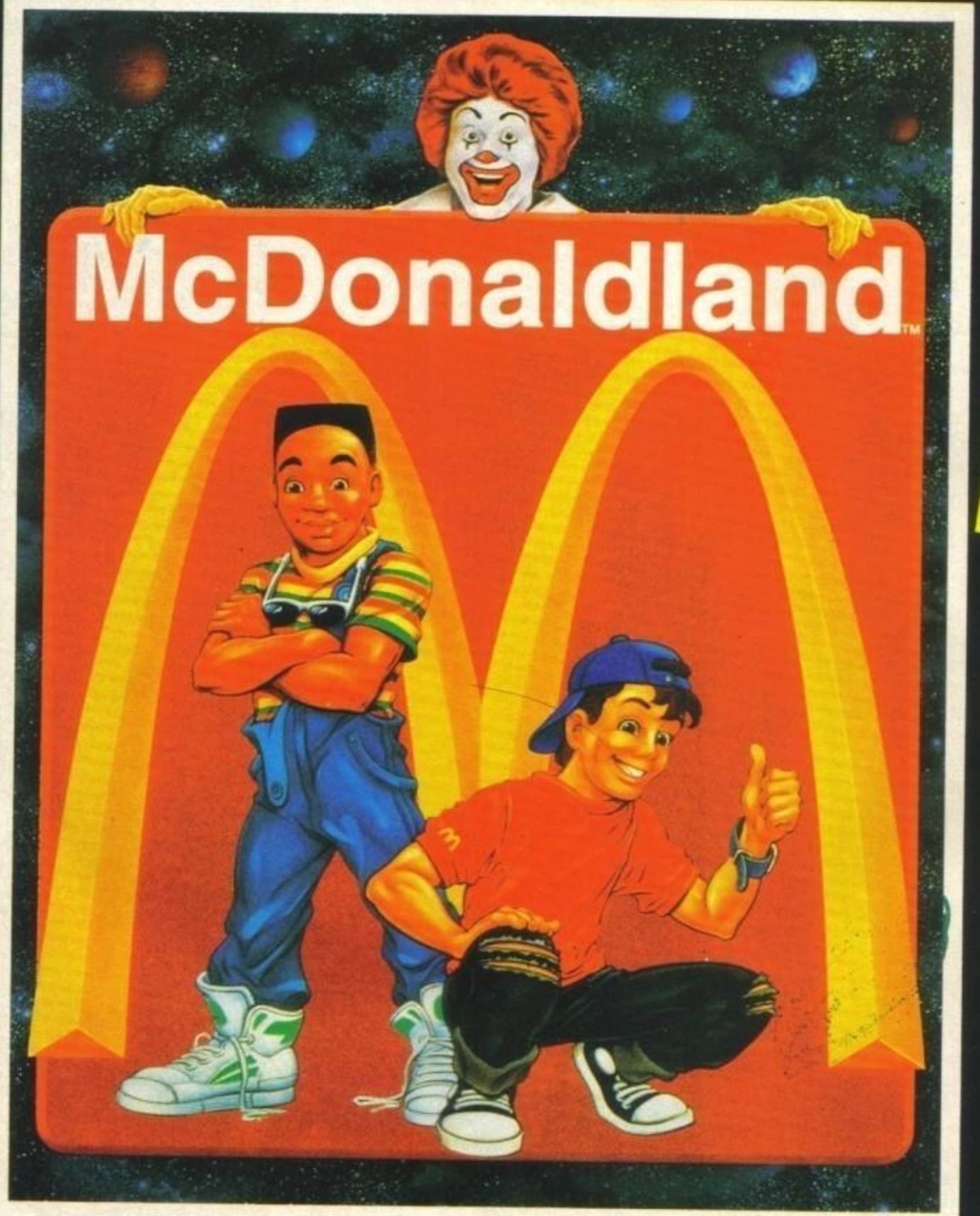
SBATTI IL VIDEOGIOCATORE IN PRIMA PAGINA

E non stare troppo attaccato al computer, che poi diventi scemo! In sintesi, questa sembra essere la linea di pensiero attuale adottata da molti: ultimamente infatti, stampa e televisione hanno dato largo spazio al videogioco in genere, non già come hobby o comunque passatempo ma come vero e proprio pericolo per l'incolumità psicofisica del giocatore. A cosa mi sto riferendo? Andiamo avanti, e lo saprete.
Innanzitutto, cominciamo dal Corriere della Sera del 29 Novembre 92. Molto poco allarmisticamente, un articolo sui "videogiochi che causano epilessia" (ora ci arriviamo) viene intitolato "Allarme videogames, mandano in tilt". Codesto pezzo partiva dall'avvertimento comparso sul manuale di Sonic 2 (versione americana) riguardante il pericolo di crisi epilettiche per gli eventuali fruitori. Ulp! Ma come! Luigi, levati dalla TV, Mario avvelena anche te, digli di smettere. Ora, sappiamo tutti come "funziona" un articolo di giornale: la maggior parte delle volte si "guarda" un articolo senza veramente leggerlo, ovvero si rimane colpiti da titolo, occhiello e cappello e si dà una veloce scorsa al testo vero e proprio. Operando in questo modo, l'articolo risulta a dir poco terroristico: solo approfondendo la lettura si scopre che la frase è apparsa per la tipica mania ultrapreventivo-salutista degli statunitensi (chi ha visto anche un solo pacchetto di patatine con il flashone esagerato "Senza colesterolo" sa cosa intendo), che l'attacco di epilessia potrebbe anche venire, sì, ma solo a chi è già affetto dalla malattia e soprattutto che non ci sono casi documentati.
Inoltre, il "pericolo" portato da Sonic 2 è lo stesso che si può incontrare nelle discoteche, ovvero segnali luminosi intermittenti che a detta di alcuni studiosi possono "scatenare" un tipo particolare di epilessia fotosensibile. Volendo dire una cavolata, sparerei un pel "almeno giocando a Sonic 2 non ti sbronzi e non ti assordano", solo che non è necessario comportarsi in una certa maniera in discoteca e nessuno impedisce ai famigerati videogiocatori di alzare il volume al massimo e reggere con una mano il joypad e con l'altra un

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ENTRA NEL FANTASTICO MONDO DI...



C64 C	L. 29.900
C64 D	L. 29.900
AMIGA	L. 49.900
PC	L. 49.900

Fai la conoscenza dei M.C. Kids, ovvero di Mick e Mack... i ragazzi più birbanti di McDonaldland. Ora che HAMBURGLAR se l'è data a gambe portandosi dietro la borsa magica di Ronald, i M.C. Kids hanno bisogno di te per scovarlo! Dovrai muoverti velocemente per schivare brutti ceffi quali GOFERIT e I PSYCHO, risolvere indovinelli ed esplorare i livelli segreti di McDonaldland.

Virgin GAMES

LEADER DISTRIBUZIONE

THE FOLLOWING ARE TRADEMARKS OF MCDONALD'S CORPORATION: MC KIDS, RONALD, RONALD MACDONALD, GOLDEN ARCHES, MICK, MACK, HAMBURGLAR, BIRD GARAGE, MY KIDS COOK, THE PROFESSOR, RONALD MCDONALD CHILDREN'S CHARITIES, AND M. DONALD'S
© 1992 MCDONALD'S CORPORATION / VIRGIN GAMES LTD. 1992

CADARIO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

bicchiere di vodka, quindi lasciamo stare.
Sempre in questo articolo e sempre riferito all'epilessia, compare una specie di battuta pragmatica di un neurologo anglosassone, tale Grunwald: "meglio scoprire di essere malati davanti a un videogioco che alla guida della macchina". Al che, salta su un collega italiano che dice "l'attacco epilettico può far finire sotto una macchina un ragazzo che esce da una sala giochi". Da perfetto ignorante, posso solo chiedermi: un individuo in preda a un attacco, riuscirebbe a uscire dalla sala giochi? Nel frattempo, tocco ferro.
Il pezzo poi si avvia con una conclusione ragionevole e seria grazie alla classica "voce contraria", che in sostanza minimizza la faccenda e denuncia il rischio di terrorismo. E saremmo anche tutti più felici, se subito a fianco non comparisse un box intitolato "Nella finzione puoi uccidere chi vuoi", fondamentalmente innocuo ma dal titolo a dir poco micidiale, e soprattutto privo di significato: se è vero che nella finzione uno può uccidere chi vuole, è altrettanto vero che non si ha bisogno del videogioco per avere pensieri "strani", tant'è che i pazzi furiosi li hanno inventati prima dei videogiochi.
In sostanza, quello che è comparso sul Corriere non è un articolo totalmente lesivo nei confronti del "nostro pane", ma è preoccupante l'impatto che ha: i ragazzini possono anche dargli un occhio ridendoci su, ma la massaia che ci incappa può assumere un atteggiamento negativo nei confronti di quello che è in effetti un hobby come molti altri.
Nel corso delle settimane, altri articoli appaiono su vari giornali e su Rai 3 va addirittura in onda una trasmissione intitolata "il dubbio" dedicata ai videogames dannosi. In essa spiccavano - come in tutti i dibattiti - voci pro e voci contro, tesi pacate e tesi urlate e così via ma la cosa che ci ha colpito di più è stata l'incredibile inurbanità di un intervistatore che tallonava alcuni ragazzi in una sala giochi con un fare decisamente strafottente del tipo "lascia lì quello stupido videogiochino, tanto dopo ci puoi giocare ancora e parla alla TV che è più importante", mentre era chiaro che agli intervistati la faccenda non interessava un gran che. Lasciando perdere questo "Il Dubbio", passiamo a Panorama del 13 Dicembre 92, che affronta l'argomento (finalmente) con una certa serietà, non mancando però di stupirci con un'affermazione degna dei migliori film di Zucker-Abrahms-Zucker: "... una nuova avventura del Mitico Super Mario (riferito a Super Mario World per Super Nintendo, NdR)... al non modico prezzo di 350 mila lire, inclusa però anche la console da collegare al televisore di casa". Che affare, eh? Compri il videogioco e ti regalano la console. Come dire "ei, ho comprato un fantastico mazzo di chiavi a poco più di cinquanta milioni" "caruccio, eh?" "sì, ma insieme mi hanno regalato una Toyota Celica". Lasciamo perdere...
In tutto l'articolo più o meno si dicono le stesse cose di quello apparso sul Corriere, riportando però due episodi che fanno riflettere: il primo riguarda la storia di un bimbo talmente fissato con i videogiochi che i genitori per "dissuaderlo dal continuare a giocare" gli hanno tappezzato la camera di pannelli colorati con scritto Game Over. Il bambino ha sì smesso di giocare, ma ci chiediamo anche che effetto abbia avuto sulla sua psiche una simile tecnica in stile Mengele - la prossima volta che vedrà quella scritta, o avrà una crisi nervosa o comincerà a succhiarsi il pollice, probabilmente. Un altro caso presentato è quello del genitore che ha fatto in modo di interessare in maniera progressiva il figlio al calcio, tra discussioni sui rigori, domeniche allo stadio e gite in campagna per giocare a pallone: sinceramente, ci sembra un metodo migliore di "dissuadere", anche se in effetti il sottoscritto continua a preferire i videogiochi a Biscardi, la violenza negli stadi e gli incidenti nelle leghe dilettantistiche (tanto per "criminalizzare" lo sport che meno mi interessa).
In definitiva, i videogiochi (e i loro utenti) sono finalmente sotto le luci della ribalta, ma in che maniera? Corrono il rischio di essere demonizzati, male intesi, guardati con sospetto e evitati. Esagero? Immaginate la massaia-tipo che vede "di straforo" la trasmissione di cui sopra, o "sbircia" uno dei due articoli e le viene qualche sospetto: cosa immaginate che risponderà al figlioletto che per Natale chiede un computer o una console? E dire che videogiocare, se "preso nelle giuste dosi" come tutto quanto, può essere una cosa positiva: aiuta la coordinazione oculomotoria, in alcuni casi sviluppa l'intuito, i riflessi. E che dire di quelli che additano i videogiochi come dei prodotti in genere stupidi e banalotti? Probabilmente non sanno cosa sono i simulatori, le avventure, i giochi strategici, i puzzle (chiedete ai "seri lavoratori" quanti hanno "il Tetris" sul computer in ufficio). Chi denigra i videogiochi spesso e volentieri non ha la minima idea di cosa siano, non ne ha mai visto uno e non ne vuole sapere: la tipica mentalità chiusa e ristretta che rifiuta tutte le novità, e che è discretamente fuori luogo al giorno d'oggi.

LA SFIDA CONTINUA...

Caro Ricki,
mi spiace, ma non ho potuto resistere all'impulso di rispondere a Daniele Franza di Genova.
Innanzitutto premetto che sono sempre stato, fino a poco fa, un fan accanito di mamma Commodore fin dai tempi del mitico C64 sostituito poi con un A500 1.2 pagato circa un milione. Ho detto fino a poco fa perché disgustato dalla recente politica Commodore e vista la mia esigenza di software più PROFESSIONALE (hai letto bene Daniele ho scritto professionale) ho venduto tutto e sono passato al PC (un umile 286 con SVGA che conto di espandere quanto prima). Fine della premessa.
Per prima cosa non è pensabile che una ditta come la Commodore pretenda di scaricare tutti i costi di un upgrade sugli utenti che dovranno (se vorranno deliziarsi dei nuovi chip AA) cambiare le loro macchine (non venitemi a dire che posso cambiare i chip perché sul mio non posso montare nemmeno il Fat Agnus figuriamoci gli ECS o gli AA), possibile che in pieno 1992 (facciamo fine '92 e inizio '93, eh? NdR) la Commodore non sia riuscita ancora a fabbricare un computer con qualche slot nel quale infilare le schede con i coprocessori che sono quelli soggetti a più rapidi e radicali cambiamenti? Inoltre le testuali parole dell'incaricato allo stand Commodore allo SMAU sono state "la Commodore non produce più gli A500 e 500+ perché VUOLE che tutti gli utenti passino alle nuove macchine", avete letto bene VUOLE, ma chi si crede di essere? Non ho nessuna intenzione di cambiare computer ogni volta che a LEI salta in mente di farne un modello nuovo venduto poi a prezzi stracciati (anche se non puoi venirmi a dire che l'A600 rappresenta un "grosso balzo in avanti"), anzi con l'uscita subito dopo del 1200 il 600 rappresenta il più grosso pacco che la Commodore sta tentando di tirare agli utenti (visto che non credo possa montare gli AA), mentre per via del prezzo bassissimo a cui si trova (mentre il prezzo ufficiale è MOLTO più alto, 625.000 + IVA, credo) sta facendo crollare praticamente a zero il mercato del 500.
Seconda cosa, sono proprio i PC a essere sottosfruttati, i programmatori per PC si crogiolano sugli allori, non pensano a ottimizzare le routine, l'occupazione di memoria, la velocità, ecc..., tanto ci sono i 386 o i 486 che digeriscono tutto e lo fanno girare a mille, quanti giochi secondo voi sfruttano a pieno le possibilità della Soundblaster o della SVGA o di tutti quei MHz di potenza o dell'immensa capacità dell'hard-disk? Contateli bene e vedrete che sono veramente pochi. Sull'Amiga capita esattamente il contrario, l'hardware fino a ora è rimasto sempre quello, e quindi i programmatori hanno fatto i salti mortali per superare certe limitazioni intrinseche della macchina (i 32 colori su schermo, la velocità non elevata, la mancanza di memoria) e non venirmi a parlare caro Daniele di modo HAM (mai usato da quanto mi risulta in ambito video ludico) (e qui ti sbagli, o pecchi di poca cultura. Mai sentito nominare, per esempio, Pioneer Plague? NdR) o dei vari acceleratori che costano almeno mezzo milione. Considera poi che per avere programmi del genere su Amy abbiamo dovuto aspettare ben cinque anni, mentre VGA e schede sonore su PC hanno iniziato a essere supportate con regolarità da poco più di un paio di anni e quindi siamo ancora alla preistoria, visto che i maggiori sviluppi nei giochi per Amy si sono avuti nell'ultimo anno circa.
Terza cosa quando dici che una scheda a 16 milioni di colori per PC non raggiungerà mai le potenzialità di una scheda a 16 milioni di colori per Amiga parli anche tu per sentito dire e pecchi di presunzione perché penso che nemmeno tu ne abbia mai vista una in funzione, per nessuna delle due macchine, inoltre non vedo come, a livello di immagini statiche, ci possano essere differenze, posso darti ragione per quanto riguarda sprite, bob e simili visto che l'Amiga ha dei chip custom proprio per quello.
Quarta cosa la regina del mercato DTP professionale (anzi il re) almeno in Italia (e credo anche

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLOPPERIA®

S.r.l.

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • Tel. (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 • MM3 Medaglie D'Oro
P.zza S. Maria Beltrade, 1 (angolo Via Torino) • 20123 Milano • Tel. (02) 72.00.18.10 • MM1-MM3 Duomo

Negozi aperti al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15.30 alle 19.30. Vendita anche per corrispondenza

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

negli States) è e rimane il Mac, tanto che penso tu non sappia bene cosa significa DTP.
Quinta cosa la pretesa superiorità Amiga in campo database, spreadsheet e wordprocessor devo ancora vederla, ma hai mai visto programmi come Excel, Superbase, DBIII, CorelDRAW, Word per Windows 2.0, Lotus 123, Autocad?, certo costano anche mezzo milione (molto di più Autocad) (Word per Windows è sul milioncino, credo NdR), ma pure Imagine per Amiga che tu avrai sicuramente fra le tue copie pirata costa parecchio, per non parlare di programmi come Caligari pro (2.500.00 se non sbaglio).
Sesta cosa i prezzi, con due milioni e mezzo ormai riesci a comprarti un 486/33 con monitor 1024/768 non interlacciato, HD da 100 MB e Tseng ET4000 (fino a 64000 colori contemporaneamente su schermo da una palette di 16 milioni senza nessun problema) che è assolutamente sprecato per farci girare solamente i giochini per quanto belli che siano, mentre se vuoi utilizzare un A500 per farci altro oltre che i giochini serve almeno un hard disk che ha dei prezzi esorbitanti (ora con l'A600 le cose sono un poco migliorate, anche se usa gli SCSI che costano di più ed è necessario trovarne uno che stia nel case dell'A600) con il nuovo A1200 poi servirà sicuramente il monitor perché mi sembra impossibile che risoluzioni come la 1280x512 le visualizzi su un normale televisore (a meno che abbia un doppio flickering orizzontale e verticale, nel qual caso ti consiglio un buon oculista) (sorry pal, il mitico A1200 è interlacciato nella solita maniera, tant'è che la 1280 x 256 non flickera. Non è una bella cosa? Aaah NdR).
Settima cosa affermazioni come "l'Amiga è una macchina concettualmente superiore" o "Se l'Amiga fosse spremuto a dovere (perché ora è sottosfruttato?, ma fammi il piacere) come i PC per gli MSDossiani non ci sarebbe scampo" lasciano il tempo che trovano e sono solo indice di estremismo, ottusità e presunzione, come del resto affermazioni gratuite come "l'Amiga è la macchina più versatile esistente sul mercato" (devo ancora capire come può essere versatile una macchina che va cambiata integralmente a ogni upgrade e che spesso perde la compatibilità con il software precedente.
Forse Ricki ti sarà sembrato fazioso ed estremamente polemico (e sai che non è il mio stile), ma come ho già detto sono rimasto estremamente disgustato dalla politica della Commodore e, inoltre, non posso permettere che certe sparate presuntuose e infondate come quelle di Daniele passino inosservate.
JOE92
P.S Mi date l'indirizzo di Flaminia (la psicologa, ricordate?) e magari anche una sua foto, dovrei discutere in privato di certe teorie Freudiane.
P.P.S. perché in "The Christmas Machine" non c'è la foto di Eloisa? Avevate paura che si rompesse l'obbiettivo o che tutti i lettori abbandonassero in massa TGM?
P.P.P.S. Che fine a (questa non la correggo, è troppo forte NdR) fatto la famosa (o meglio a questo punto famigerata) console Konix alla quale tutte le riviste del settore avevano dedicato pagine e pagine di anteprime? E la Konix stessa?
P.P.P.P.S. Remember "Everything you know is wrong" and "Watch more TV" and "Più lo mandi giù e più ti tira su", see you on 17th of July 1993 in Bologna.

Ti rispondo io (cioè MA) per due ragioni validissime: la prima è che me l'ha chiesto Ricki, e la seconda è che me l'ha chiesto anche Max. Come al solito, si spera che questa sia l'ultima sulla diatriba che sembra essere più in voga, ma cominciamo la risposta vera e propria: innanzitutto la politica della Commodore non è esattamente entusiasmante, come dici tu, e potevano già pensare ai chip intercambiabili - hai perfettamente ragione, e stop. Che la Commodore dica di VOLERE che gli utenti passino alle nuove macchine non è poi così strano, quale ditta non vorrebbe nuovi introiti?
Il tuo discorso sulle periferiche poco sfruttate non risponde a quello che aveva detto Daniele: questo sosteneva che se i programmatori avessero cominciato a supportare in maniera decente tutti i vari add-on avrebbero cominciato a combinare qualcosina in più, ed è sacrosanto, te lo immagini un gioco programmato sui nuovi Amiga per i nuovi Amiga (ovvero fluido, pulito, veloce) che sfrutta in maniera attiva l'HD, che usa il bistrattato blitter (che non è una periferica, ma non viene mai utilizzato) e così via? Avremmo giochi vettoriali decenti (No Second Prize avrà anche poco dettaglio ma è una maniera efficace di presentare routine poligonali PER Amiga), avremmo avventure con caratteristiche tecniche da brivido contenute in una quantità di mega ragionevole e avremmo arcade immensi. Ma per adesso, non è così. Il modo HAM, te l'ho già detto, è stato usato almeno in un gioco, anche se in effetti non fa testo, comunque è un ottimo modo di avere tanti colori, un po' più di 256.
Le schede a 16 milioni di colori per Amiga sono effettivamente più potenti di quelle per PC, per esempio ne è stata appena presentata una che fa il Gouraud Shading per i fatti suoi senza appesantire il processore centrale, non è comunque il gadget più economico che ci sia. Per il DTP hai perfettamente ragione, probabilmente però Daniele si riferiva al DTV (Desk Top Video), dove l'Amiga di fatti regna incontrastata.
Per l'Office Automation (si chiama così il gruppo di programmi che fanno stare male il videogiocatore-tipo) hai un'altra volta ragione, per stessa ammissione di Werner Mambelli (presidente Commodore Italiana), bisogna ammettere però che i (pochi) programmi del genere su Amiga si fanno davvero onore (soprattutto l'incredibile e italiano C1-Text, invidiato da molti possessori di MS-DOS).
La storia dei prezzi davvero non la mando giù: innanzitutto non hai parlato di memoria (che costa, notoriamente), dopodiché ti invito a darmi l'indirizzo del mentecatto che paratica simili offerte, per una semplice ragione: glie ne compro venti e li rivendo in giro, con un guadagno non indifferente. E poi, con o senza IVA? Sono curioso.
Sulla faccenda "l'Amiga è una macchina concettualmente superiore" ci sarebbe da discutere un po', solo che sarebbe anche ora di finirla perché in fondo in fondo è un'affermazione inutile e fine a sé stessa.
Rispondo ora ai tuoi PS: 1) non se ne parla nemmeno. 2) risposta testuale dell'interessata "Brutto cafone!", inoltre sei completamente fuori strada. 3) la Konix ha finito i soldi, nuff said. 4) boh? Per concludere, sì, sei stato fazioso, ma chi non lo è? "Datemi una persona imparziale e vi darò un pugno" o qualcosa del genere. E per favore, finiamola! Compratevi un 486, compratevi il 1200, compratevi un cervello, ma finiamola.

DOMANDE E DOMANDONI

Carissima, gustosa & succulenta redazione di tigiemme (slurp!),
chi vi scrive non è un pazzo maniaco paranoico e perverso come potreste anche pensare a prima vista, bensì -ma guarda un po'- un vostro lettore, che desidera sottolineare al mondo intero come la vostra rivista sia totalmente sballata, un'indecenza, una vera vergogna, una schif... Ah-ah! Ammettetelo, ci eravate quasi cascati, vero? Scherzi a parte trovo la vostra pubblicazione veramente interessante, e la considero ai vertici dei massimi livelli dei top del meglio dell'umanamente possibile delle migliori riviste del settore (e magari anche qualcosina di più, ma sono maledettamente avaro, e non riuscirete a farmelo ammettere nemmeno sotto tortura). Vi ho mandato questa mia missiva per rendere noti a tutti alcune mie opinioni e pre porvi alcune domande a cui spero ardentemente possiate dare una risposta...
1) Sono un patito dei giochi della LucasArts, vado in estasi all'uscita dei loro nuovi prodotti e, nel frattempo, vivo in attesa delle nuove uscite. A questo punto, permettetemi di esprimere una domanda che mi ha fatto trascorrere molti notte non dico insonni, ma in bianco: perché questi geniacci californiani non si decidono, come hanno fatto altre case (come ad esempio la Sierra), al rifacimento dei grandi classici che hanno fatto scuola? Penso sarebbe un vero evento mondiale l'uscita di Zak Mac Kracken in VGA, ma anche altri titoli come le avventure ispirate dai primi due episodi di Indiana Jones, oppure Loom 2 sarebbero sicuramente molto apprezzati. Perché nessuno fa notare alla LucasArts che in giro per il mondo ci sono decinaia e decinaia di migliaia di persone disposte a sborsare fruscianti bigliettoni pur di rivedere in azione l'ultrademenziale Zac o le prime due puntate del mitico Indy?
2) E ora, come di consueto, l'angolo del più fuso dell'universo (diffidate delle animazioni). La seguente espressione è tratta dal mio buon vecchio libro di italiano di III ITIS. Che effetto vi fa leggere: "Molto si è discusso sul sistema intellet-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

tuale di Guido, sulle sue tentazioni averroistiche od epicuree, sulla sua eterodossia rispetto alla direzione iniziatica e mistica del Guinizzelli e di Dante, sul suo disegno (non importa se per la sapienza vaticinante di Virgilio o per la sapienza teologale di Beatrice) accennato da Dante stesso nel canto X dell'Inferno"?

a) Nessun effetto: è una vergogna che si pubblichino cose del genere.

b) Nessun effetto: è perfettamente comprensibile.

c) Nessun effetto: non ho ancora imparato il russo.

d) Nessun effetto: sono un ignorante rassegnato.

Scrivete la vostra risposta e speditemela in busta chiusa; fra tutti quelli che riusciranno ad imbroccare il mio indirizzo verranno estratti 3 elettrodomestici innovativi, ossia uno splendido frigorifero in legna, una superba lavastoviglie a carbone e una lussuosa lavatrice a pedali. A tutti gli altri verrà invece spedito, come premio di consolazione, un biglietto gratuito di partecipazione alla popolare trasmissione "Mai Dire Banzai", dove ognuno avrà la possibilità di cimentarsi con il gioco che più gli aggrada.

3) Qualcuno può spiegarmi come fa la Sierra a sfornare decine di avventure nello stesso tempo impiegato alla LucasArts a realizzarne una?

4) Esistono davvero vecchie mappe o altre indicazioni attendibili che spieghino l'esatta ubicazione della mitica sorgente dell'acqua dell'immortalità da cui, secondo leggenda, alcune case software attingono spesso per ottenere il coraggio necessario per pubblicare obrobri così scadenti da causare ingenti problemi digestivi e/o d'incontinenza agli sfortunati acquirenti? E' vero che in redazione se ne conserva gelosamente una boccetta che si tramanda di caporedattore in caporedattore e che è il simbolo della loro superiorità?

5) Perché qualche d'uno non realizza un Supergioco (con la esse mastodontica) ispirato ad uno dei libri del tanto acclamato-mio-scrittore-preferito-e-idolo-personale Stephen King? Qualcuno è in grado di dirmi se è vera la notizia che ho ricevuto secondo la quale ha deciso di smettere di scrivere, notizia alla quale il mio corpo ha reagito con debolezza di cuore, sudorazione alle mani, salivazioni e forti dolori tipo parto...

Ciriciao a tutti, qualunque cosa voi siate.

Balzarin Federico

Ho pubblicato, anche se solo in parte, la versione originale, contento? Partiamo con le risposte.

1) Mi sembra sicuramente una buona idea, se tutto va bene proprio in questi giorni il nostro caporedattore dovrebbe essere a Las Vegas, e non si dimenticherà certo di porre la domanda direttamente alla Lucas.

2) Secondo me certe cose vengono scritte appositamente... C'è sempre il furbone che le ricopia così come sono nel tema d'italiano (per darsi un tono colto), e sai che ridere quando la prof li riconsegna in classe...

3) La LucasArts ci impiega molto più tempo a realizzare ciascuna sua avventura perché dispone di un numero di programmatori scelti (comunque considerevole) inferiore a quello della Sierra (che può invece contare su molteplici gruppi differenziati). E' poi da considerare l'inaudita accuratezza con la quale ogni singolo aspetto del gioco viene da loro attentamente analizzato e valutato, tutte cose che portano via tempo durante ciascuna fase della programmazione (progettazione, realizzazione e testing); anche se alla fine, e su questo non ci sono dubbi, i risultati si vedono...

4) E' una notizia dall'attendibilità piuttosto disputata. In ogni caso, se esiste, deve sicuramente essere dalle parti della Domark...

5) Sullo scorso numero dovresti aver già letto la recensione di The Dark Half, ma se cercavi un Supergioco siamo decisamente fuori luogo. Vedremo in un futuro prossimo.

I CONTI NON TORNANO...

Roma 3/10/1992.

Caro Ricki,

quando ho riletto la mia inutile lettera pubblicata sul numero di Luglio (relativa all'Amiga 600 e altro, ndR) avrei voluto subito rispondere per scusarmi con tutti i lettori (l'ho scritta in un momento di assurda esaltazione, ma vi assicuro che non succederà più), ma quello era un periodo piuttosto nero per me (a volte le disillusioni possono essere veramente atroci) e il mio scarico cervello non aveva alcuna voglia di impegnarsi a realizzare una lettera.

Ho deciso comunque di farlo ora (non che il problema sia passato, ma bisogna pur avere il coraggio di continuare...) e vorrei cogliere l'occasione per rispondere alla missiva del simpatico Ciro Goretti, pubblicata sul numero di Ottobre.

Caro Ciro, come giustamente ti ha già fatto osservare Ricki, le tue statistiche non possono essere attendibili: infatti se di un gioco viene recensita la versione Amiga, molto probabilmente non verrà recensita quella PC (e viceversa), questo perché si prende sempre in considerazione la versione che viene pubblicata per prima (dopotutto fra le due versioni non c'è mai molta differenza).

Inoltre non è affatto vero che per PC (nel periodo da te citato) non siano usciti platform (che mi dici di Gods, Magic Pockets, Cool Croc Twins e Titus The Fox ?), beat'em up (Pitfighter, WWF Wrestlemania e, recentemente, Double Dragon III), shoot'em up (Super Space Invaders, The Godfather), giochi di guida (Mille miglia, Toyota Celica GT Rally) e cartoni animati interattivi (Guy Spy dove lo metti?)(prego evitare risposte volgari), inoltre un arcade adventure mi sembra pochino quando io ne conto almeno tre (Dylan Dog, Roger Rabbit e The Simpsons).

D'altra parte secondo le tue statistiche per l'Amiga non sarebbero mai usciti Monkey 2 o Indy 4 (a tal proposito vorrei aggiungere che trovo veramente discutibile la decisione della Lucas Arts di abbandonare l'Amiga, il gioiello di casa Commodore sta vivendo attualmente il suo momento migliore e farlo morire prima del tempo mi sembra davvero sciocco).

Naturalmente ho capito che la tua lettera non voleva essere affatto offensiva (neanche quella che io scrissi a mio tempo, ma quando si fa un confronto è davvero difficile esaltare uno senza offendere l'altro) e ho preso quelle statistiche (ma dove hai trovato il tempo?) così come andavano prese, cioè come dei semplici numeri e nient'altro.

Ci tenevo solamente a precisare che non è vero che esistono così pochi giochi arcade per PC e, soprattutto, vorrei dire di farla finita con questa sciocca sfida Amiga-PC, si tratta di due macchine diverse, concepite in modo diverso per scopi diversi. Io ho sbagliato a mio tempo e ora ammetto il mio errore e vi invito a rileggervi la lettera di LV426 (sempre sul numero di Ottobre) che affronta la questione in modo davvero saggio.

Ricordatevi che non sono i 256 colori o il sonoro digitalizzato a fare bello un gioco, anzi molte volte mi capita di divertirmi maggiormente con i vecchi programmi in EGA e preferisco di gran lunga il vecchio Test Drive II al più sofisticato TD III (sarà pure più bello, ma a me sembra meno divertente).

Sperando che questa guerra fratricida finisca al più presto vi saluto augurando lunga vita e prosperità ludica (là dove nessun videogame è mai giunto prima...) ai nostri amati computer.

Antonio Rubini

Caro Antonio, prima di tutto la tua lettera mi ha fatto venire in mente una cosa: pubblicate sempre all'inizio della missiva la data in cui la scrivete, fra disguidi postali e l'inevitabile tempo che intercorre prima della pubblicazione spesso passano dei mesi, un attendibile riferimento temporale è quindi decisamente rilevante.

Per il resto non credo ci sia molto da aggiungere, se non quest'interessante osservazione: all'interno di questo stesso numero trovate ben tre giochi d'azione decisamente migliori su PC piuttosto che su Amiga, cosa decisamente inconsueta. D'altra parte i nuovi modelli di Amiga potrebbero rispondere ai 256 colori della VGA in modo decisamente convincente... Che le cose stiano cambiando e certi valori possano venire presto ribaltati? Vedremo...

CONCLUDENDO

Al termine di queste quattro pagine, che forniranno sicuramente una buona base di discussione per i prossimi numeri, il consueto saluto... A risentirci.

RICKI

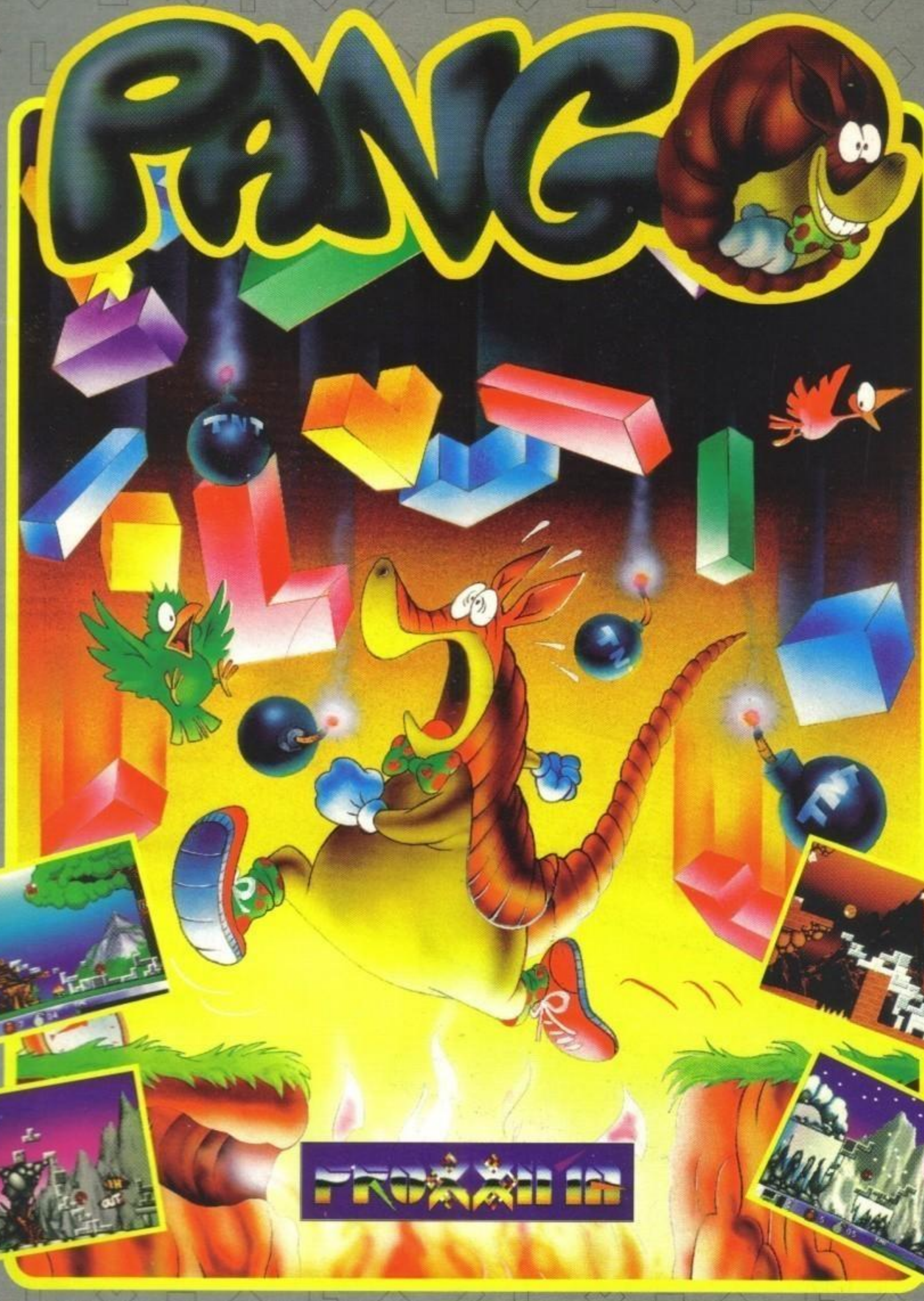
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GIORNATACCIA, EH?

PANGO



EBBINGHAUS - ROMA

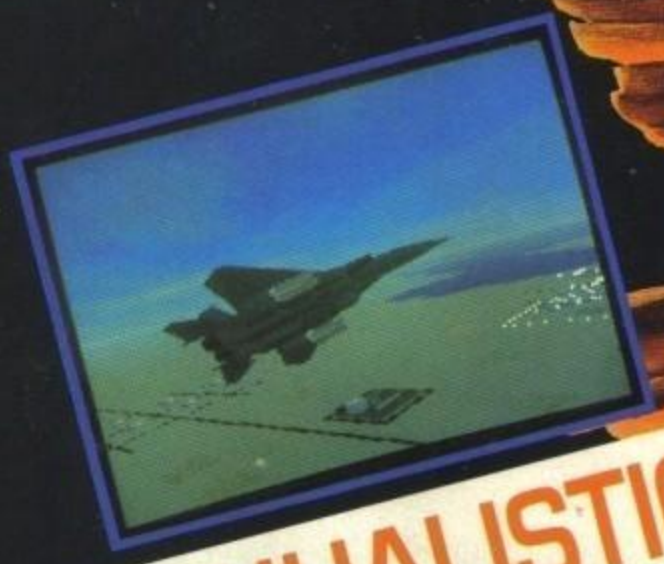
Povero Pango! Era in sala giochi, impegnato a battere un record mostruoso, quando un crudele videogame ha preso vita per rapire PangoLinda, la sua bella fidanzata, trascinandola in un universo ostile! Senza il tuo aiuto l'eroico Pango certamente non riuscirà a superare i 7 livelli di complicati trabocchetti che lo separano da PangoLinda, prigioniera nella impenetrabile fortezza del perfido rapitore... PANGO: 49 schermi di colorato e frenetico divertimento per il tuo AMIGA!

SOFTEL

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

F-15 STRIKE EAGLE™ III



L'AQUILA È TORNATA
ED È UN PREDATORE VELOCE E POTENTE...

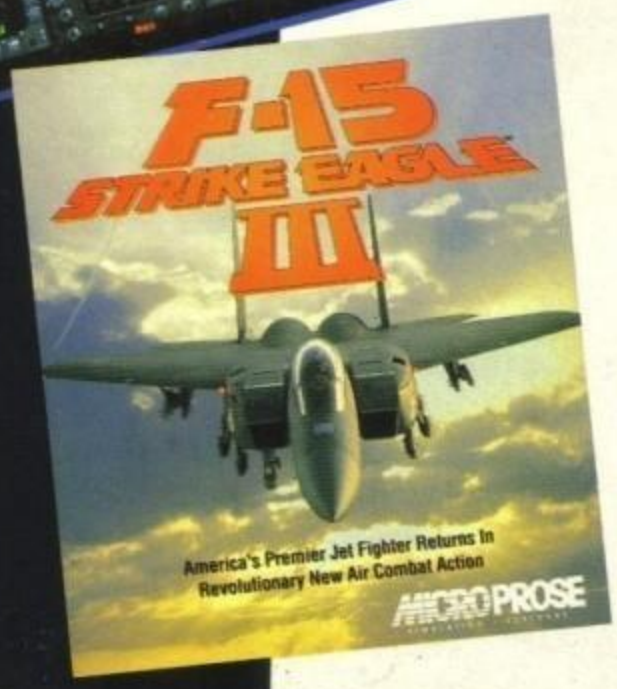
IL N°1 DEI CACCIA AMERICANI RITORNA IN UNA NUOVA STRAORDINARIA AZIONE DI COMBATTIMENTO!

INFILATI NELL'ABITACOLO DELL'F-15 STRIKE EAGLE: È UN'ESPERIENZA COSÌ SORPRENDENTE CHE RIMARRAI SENZA FIATO!

- RIVOLUZIONARIO SISTEMA DI VISUALIZZAZIONE CHE COMBINA POLIGONI TRIDIMENSIONALI A SPRITE DISEGNATI PER OTTENERE IL MASSIMO DEGLI EFFETTI E DEL REALISMO.
- SPETTACOLARE OPZIONE DI GIOCO A DUE.
- SCONVOLGENTE GIOCABILITÀ. UNA SFIDA IMPOSSIBILE PERSINO PER I PIÙ ESPERTI PILOTI DI F-15!

MANUALISTICA IN ITALIANO

QUALITÀ LEADER GARANTITA



PC 386 O SUPERIORI. SCHEDE GRAFICHE: VGA 256 COLORI. RICHIEDE: 640K, DISCO RIGIDO, DOS 5.0. RACCOMANDATO: JOYSTICK. SUPPORTA: AdLib, Roland.

LIT. 109.900

© 1992 MICROPROSE LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

LEADER DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/